6

МАРТ 2001

В БРОЯ: Age of Sail II, Ducati World, Europa Universalis, Heist, Pro Rally 2001, Disney Magical Racing Tour, Carnivores: Ice Age, Ultimate Paintball Challenge, Police Tactical Training, Monster Hunter, MAD - Nuclear Warfare, Fate of the Dragon, Cossacks: European Wars

PC CLUB

www.pcclub-bg.com

WarCraft 3

с диск - 4 лв.

без диск - 2 лв.

Blizzard на 10 години

Ще има ли StarCraft 2?

Diablo II: Expansion Set

WarCraft III

REIGN OF CHAOS

Settlers 4

Sim Coaster

NBA Live 2001

Unreal 2

Unreal Warfare

Multimedia Club

Pocket PC

Memory Wars

Как да си направим сайт?

Game Club



Pizza Connection 2



Lego My Style Kindergarten



America

Постери



Black & White

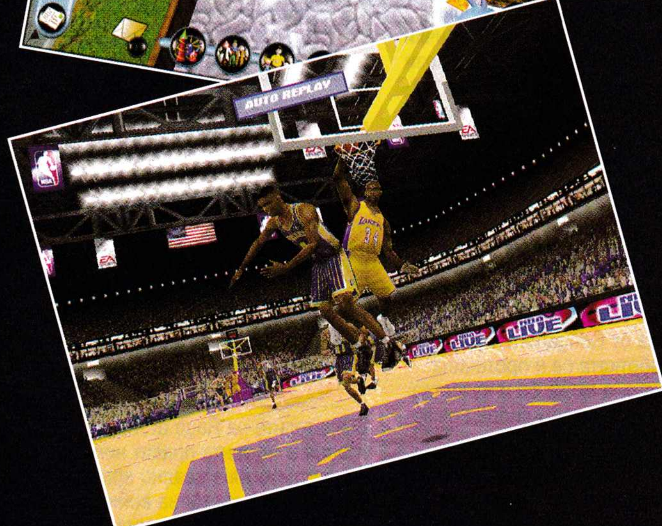


Undying









PC CLUB

www.pcclub-bg.com

News Club

Game Club

Fan Club

Multimedia Club

PC CLUB

www.pcclub-bg.com

PC CLUB ONLINE ■ **www.pcclub-bg.com** ■ **E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com** ■ **IRC: UniBG #pcclub**

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен редактор - Иван Георгиев

Редактори:
Елица Тодорова, Боян Спасов, Владо Георгиев, Георги Даскалов, Никола Икономов

Уебмастър - Станил Божков
Сътрудници: Николай Ананиев, Иван Иванов, Даниел Неделчев

Адрес: 1797 София, бул."Драган Цанков" 37, **тел.** 9602241, Печат: „Образование и наука" ЕАД, Продажби: 9602226 Издава „PC Club" ООД

Месецът на юбилярите

Последният месец беше изпълнен с най-различни паметни събития. Освен десетия рожден ден на Blizzard, на който сме посветили този брой, геймърите можеха да празнуват още поне две паметни дати. На 29 януари се навършиха пет години от излизането на Duke Nukem 3D - игра, която продължава да се радва на огромна популярност по целия свят. Нагледното доказателство са десетките страници в Интернет, посветени на класическия Duke и десетките MOD-ове за играта на 3D Realms, които редовно излизат и до днешен. Във връзка с рождения ден на Duke 3D се поразровихме из мрежата и открихме, че феновете са се постарали да й придадат доста модерен вид като са конвертирали голяма част от картите за актуалните хитове Quake III: Arena и Unreal Tournament. Всичките тези карти, както и един специален Duke Nukem MOD за Quake III, можете да намерите на диска. Надяваме се, че така станалото вече пословично чакане на Duke Nukem Forever ще стане малко по-поносимо и за вас.

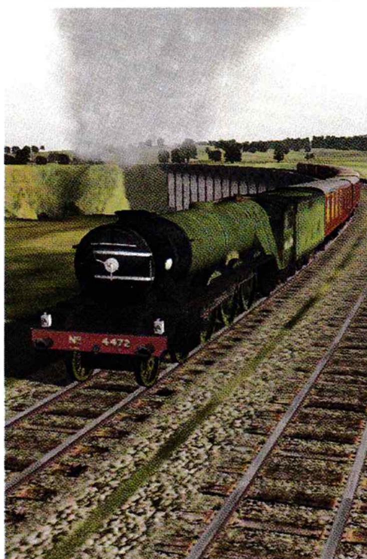
Иначе и ние в редакцията си имаме малък юбилей :-) Докато се усетим, списанието вече стана на половин година. Искаме специално да благодарим на всички, които ни подкрепиха през последните месеци и ни помогнаха да направим PC Club едно от водещите компютърни списания в България. Във връзка с този скромен празник организираме малка игра, в която можете да спечелите най-различни награди осигурени с любезното съдействие на фирма "Пулсар". По едно пълно лицензирано копие на MDK 2, Unreal Tournament и Planescape: Torment, 3 оригинални Diablo 2 тениски, 2 оригинални Red Alert 2 тениски и 2 много специални No One Lives Forever-mousepad-а. За да участвате в нашата юбилейна томбола, е необходимо само да попълните и изпратите по пощата приложената към списанието анкетна карта.

Приятно четене и късмет при тегленето на печалбите от томболата ви желае

Екипът на PC Club

PC Club E

Microsoft ще симулират влакове



Новата изненада, която готвят хората на Бил Гейтс, се нарича MS Train Simulator и ще ви даде възможност да се изявите като машинисти. Преди 2 години вече имаше нещо подобно под заглавието 3D Railroad Master и беше една от най-големите смешки на всички времена. Да видим какво ще стане този път. Поне графиката на пръв поглед изглежда лъскава, а авторите обещават да има страхотни климатични ефекти и дори елементи на икономическа симулация. Играта ще се появи до два месеца.

Serious Sam съкратен

Играта Serious Sam ще съдържа само 15 нива вместо първоначално предвидените 40 и ще се продава за под $20. Това съобщиха от Godgames. Причината е, че разработката се е проточила прекалено дълго, а може би и качествата на играта не са съвсем според очакванията.

C&C Renegade иде по-скоро от очакваното

Явно идеята да се конкурират пряко на пазара с Doom 3 и Duke Nukem Forever се е сторила малоумна и на Electronic Arts. Според ново изказване на Westwood C&C: Renegade ще се появи доста по-рано от очакваното. Още този месец играта ще бъде завършена като функции и ще остане само премахването на бъговете. Това на практика значи, че още в края на април или началото на май феновете на Command & Conquer ще могат да се насладят на този изключително зрелищен first person shooter.

Sony с нов графичен чип

Sony обявиха, че са сътворили нов графичен процесор, който бил върхът на сладоледа. Чудото правело 75 милиона полигона в секунда и има memory bandwidth от 48 GB/sek. Според инженерите на Sony новата им творба била около 8 пъти по-бърза от чипа на PlayStation 2. Въпросът на годината обаче е: "За какво ще се използва това графично чудовище и кога ще го има на пазара?" Нова конзола едва ли ще е, тъй като PS2 е само на няколко месеца и Sony трудно биха я прежалили просто така.

Napster за игри

Bertelsman съобщиха една доста интересна вест. Според тях съвсем скоро ще има версия на Napster, в която потребителите вместо музика ще могат да си разменят игри. В момента все още не е ясно кога ще стартира услугата, но бурните протести на производителите на игри вече са сигурни. Повече подробности се очакват в най-скоро време.

Проблеми при създателите на Age of Empires

Явно нещо в Ensemble Studios не е наред. След като фирмата вече беше напусната от Рик Гудмън, който в момента довършва работата си по Empire Earth, сега се отцепи и Брайън Съливан - един от бащите на Age of Empires. Той основа собствена фирма, която се нарича Iron Lore Entertainment. Първата игра ще бъде смесица между екшън, куест и RPG. На този етап за съжаление на са известни повече подробности.

Nival правят Blitzkrieg

Създателите на Rage of Mages и Evil Islands в момента правят нова игра. Тя ще е стратегия в реално време с тематика Втората световна война и ще се нарича Blitzkrieg. Като дата на излизане германският издател CDV посочва края на 2001 г.

Desperados отложена

Поредната неприятна изненада за геймърите в началото на годината се нарича Desperados. Около това заглавие много шум така или иначе не се вдига, но то може да стане един от хитовете на годината. В Desperados ръководите петима гангстери и в подобен на

xpress

Commandos стил се опитвате да ги изкарате живи и здрави от поредната доза престъпни дела, които са сътворили. Играта ще се появи на 25.4.

Филм по Crusader: No Remorse

Спомняте ли си тази класика на Origin? Ако отговорът е отрицателен, ще можете скоро да се запознаете със съдържанието на култовия фантастичен екшън по кината. EA и Origin са сключили договор за филмирането на приключенията на червения бивш командос, който в далечното бъдеще заедно с група партизани се бори срещу корумпираното правителство. Сега остава Origin само да се вземат в ръце и да направят и третата част на Crusader.

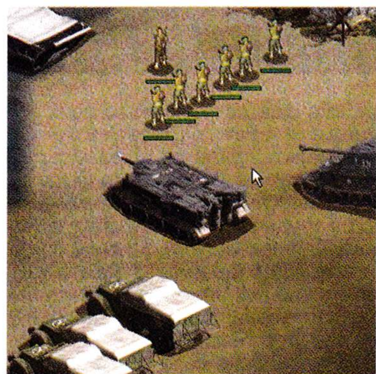
UbiSoft купи BlueByte

Това е поредното окрупняване в геймърския бизнес. Идеята е продуктите на BlueByte да получат по-добра дистрибуция най-вече в САЩ, където Ubisoft има добри позиции, а сериите Settlers и Battle Isle не са толкова популярни, колкото в Европа. В същото време пък Logitech обявиха, че са закупили производителя на тонколони Labtech.

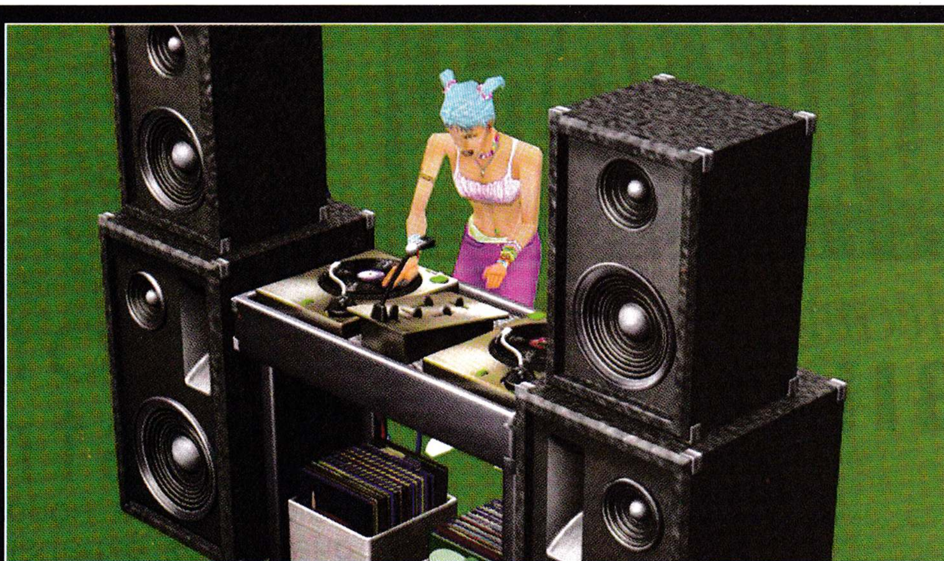
Add-On за Grand Prix 3

Infogrames съобщиха, че през април ще пуснат официален add-on за Grand Prix 3. Същият ще съдържа имената на отборите и пилотите от актуалния сезон на Формула 1.

Прави се War Commander



Германската фирма CDV очевидно е доволна от успеха на Sudden Strike, защото освен expansion през април още тази есен ще има и продължение на хитовата стратегия под заглавието War Commander.



Стига работа, да почват купоните!

The Sims: House Party EXPANSION

The Sims стана много популярна в световен мащаб, дори на места беше определена като игра на 2000 г. Ще-ше да е съмнително, ако EA и Maxis допуснеха Livin' Large да е първият и единствен expansion.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Оригиналната версия, а и Livin' Large, залагаше повече на кариерата на виртуалните човечета, наблягаше се доста и на архитектурната част от геймплея, където геймърът прекарваше немалка част от времето си в строене на жилища и вдигане на жизненото равнище на своите питомци. Във втория expansion, наречен Party House, създателите ще се спрат изцяло на вкарването на нови елементи, които да вдигат духа на симчетата и техните съседи.

Едно от първите неща, които ще се набият на очи, са трите нови архитектурни стила и няколкото дузини нови предмети. Те ще са все купонджийски аксесоари или поне ще имат нещо общо с партитата. Например искате да си направите маскен бал. Трябва само да отворите раклата с костюми, да изберете някой, да речем тога, и всичките ви гости ще направят същото. После можете да си направите лагерен огън на двора и да танцувате до пълно изтощение под звуците на техно, рок или латино музика. За музикалната атмосфера ще можете да си наемете DJ или рок банда, в зависимост от предпочитанията. Кой ще чисти, когато партито свърши и гостите се изнижат? Спомняте ли си онзи скъп робот от Livin' Large, който разтребваше наоколо? Той отново ще помага, но вече не сам. Ще има роботи-готвачи и роботи-техници, които ще са ви пълна отмяна, а вие ще можете да се отдадете изцяло на планирането на груповите забавления. Maxis изобщо не са черногледи, защото знаят, че купоните могат да минават и без произшествия, затова са предвидени предимно играчки за същинската част от сбирките. Това са огромни торти с изненада в тях. Разбирайте танцьорка. Тези, които не желаят да си навлекат ревността на половинката и едномесечна изолация в самостоятелно легло, е по-добре да се спрат на механичния бик и да си устроят родео.

В House Party са предвидени пет нови персонажа, но те се пазят в тайна. Няма да има нови кариери и нови бедствия като наводненията или пожарите, защото по-голямо бедствие от излязъл извън контрол купон е трудно да се измисли. Новият expansion ще е на пазара през второто полугодие на 2001.



Честит рожден ден, **Blizzard!**

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

8 февруари 1991 г. ще остане в историята на компютърните игри с раждането на култовата фирма Blizzard. В началото тя се нарича Silicon & Synapse и първо пуска няколко игри за най-различни конзоли и позабравени платформи като Amiga. По-късно се появява Lost Vikings, която добива голяма популярност и става първата игра на младата фирма за PC. През 1993 г. фирмата сменя името си на Chaos Studios и започва работа по станалата легендарна първа част на WarCraft. Стратегията е почти единодушно оплюта от геймърските критици като нагло копие на Dune 2, но въпреки негативните рецензии геймърите превръщат играта в хит. Паралелно с излизането на WarCraft става и последната засега смяна на името на фирмата, която започва официално да се нарича Blizzard Entertainment. Само няколко месеца след това на пазара се появява екшънът Blackthorne, който също не печели награди за оригиналност, но благодарение на типичния за Blizzard изпипан геймплей печели своите привърженици.

Големият прелом в историята на Blizzard настъпва през 1995 г. Тогава фирмата започва преговори с Condor и поема техния проект Diablo. Самото Diablo по първоначалните планове е трябвало да бъде походова RPG със стратегически елементи, но в последствие се превръща в познатия ни екшън-ориентиран хек-енд-слеш. В същото време на пазара е пуснат WarCraft II: Tides of Darkness. Продължението на битката между орките и хората става големият коледен хит и оставя зад себе си дори излезлия няколко месеца по-рано Command & Conquer. Играта предлага невиждани до момента в реалновремева стратегия неща: въздушни и морски единици, SVGA-графика, редактор за нива и добре изпипана мрежова игра. Следващата година е още по-успешна. Освен expansion-а WarCraft II: Beyond The Dark Portal излиза и Diablo, което поставя нови стандарти при ролевите игри. Скорост започва да набира и безплатният Battle.net, който бързо превръща играта през Интернет в масово забавление за геймърите. В същото време Blizzard купува фирмата Condor, която е преименувана на Blizzard North. За следващите творби на Blizzard трудно може да се каже нещо – едва ли са много геймърите, които не са играли на StarCraft и Brood War :-) Само от StarCraft са продадени над 1.5 милиона екземпляра, което я превръща в едно от най-продаваните заглавия на всички времена. Дори и този успех обаче беше надминат миналата година, когато само за 6 месеца близо 3 милиона геймъри се сдобиха с копия от Diablo II.

Легендата със сигурност ще продължи да живее. Още тази година ни чакат Diablo II: The Lord of Destruction и WarCraft III: The Reign of Chaos, а след това вероятно иде ред и на дългоочаквания StarCraft 2. За всичко това можете да прочетете на следващите страници, които са нашият малък подарък за рождения ден на Blizzard и всички фенове на великата компания.

Diablo II: Lord of Destruction

Накратко за новостите около очаквания expansion

■ Blizzard Entertainment ■ www.blizzard.com ■ action RPG

В първия брой на PC Club ви информирахме подробно за задаващия се expansion set за Diablo II. Напоследък станаха известни няколко новини, които ще бъдат интересни за заклетите Диабло-мани.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Официално е потвърдено подзагавието на expansion-а – Lord of Destruction. Знае се, че ще има две нови анимации и изцяло нова музика за петото действие. Естествено можем да очакваме характерното за Blizzard свръхвисоко качество на мултимедията.

Според последната информация от Blizzard Друидът няма да може да се превръща в кондор (защото изглеждал нелепо). Остават възможностите за превъплъщение във вълк или мечка. Способностите на убийцата засега не са променени съществено.



Останалите новости, станали известни напоследък, са около предметите в инвентара. За пръв път ще се появят уникални exceptional предмети (които падат само на високите нива на трудност) и комплекти с exceptional-елементи. Освен това вече играчът ще получава бонус дори да не е събрал цял комплект – например само за два предмета. Това ще осмисли зелените set-предмети, които досскоро не бяха много популярни. Много повече възможности ще дават и модифицируемите (socketed) предмети, които ще могат да бъдат модифицирани както с добре познатите gem-ове, така и с новите руни. Ще има куест, който превръща някой ваш предмет в модифицируем. Ще има вълшебни и уникални модифицируеми предмети. Отдавна е известно, че ще има и специални предмети, които могат да бъдат използвани само от един тип герои (например вълшебни кълба за магьосницата). Новост ще са и магическите оръжия за хвърляне. Ще има още две нови категории предмети – Elite и Ethereal. Elite-предметите приличат по замисъл на exceptional, но ще могат да бъдат намерени само на най-високото ниво на трудност Hell и ще имат още по-добри показатели. Ethereal предметите също ще имат високи показатели, но пък няма да могат да бъдат поправени по никакъв начин и ще се чупят бързо.

За съжаление вече е потвърдено, че няма да бъдат вкарани елементи като Гилдии и Арени, които мрежовите играчи чакат от доста време. Разделителната способност също няма да бъде вдигната. Всяко зло за добро – системните изисквания също ще останат непроменени.

StarCraft II

Слухове и факти

Буквално всяка седмица в редакцията на PC Club пристига писмо, в което ни питате "Вярно ли е, че Blizzard правят StarCraft II?" или "Кога ще излиза StarCraft II?". При този огромен читателски интерес се почувствах задължен да преровя уеб-а и да събера оскъдната информация, която съществува по въпроса. Тъй като не притежавам ясновидски способности, а Blizzard Entertiment досега не са публикували никаква официална информация по темата, тази статия се основава по-скоро на предположения и прогнози, отколкото на твърди факти.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Ще има ли StarCraft II? Не е тайна, че домейнът starcraft2.com отдавна е регистриран и то не от кого да е, а от концерна Havas Interactive, част от който е и Blizzard Entertaiment. Оттук нататък не е нужно да си Нострадамус, за да предскажеш появата на игра със същото име някъде в неопределеното бъдеще. Въпреки това засега Blizzard отричат да са започнали работа върху такъв проект. На техния официален сайт можем да прочетем: "Не сме обявили никакви настоящи планове за StarCraft II. Всички ние сме много близки със световете и героите, които създадохме в първата игра и нейния expansion, но макар че ни се иска да посетим отново тази вселена, в момента нямаме планове за това". Знае се, че Blizzard работят върху един "секретен" проект, но единственото, което официално са казали за него, е: "Той не е StarCraft II". Доколко може да им се вярва? Лъжат ли Blizzard и ако е така, то кога ще пуснат бомбата?



Елементарната икономическа логика казва, че те трябва да са луди, за да не направят тази игра. Все пак за тях StarCraft представлява златна мина и евентуалното продължение неминуемо ще се превърне в блокбастър. Чест прави на Blizzard, че издадоха само един-единствен expansion за първия StarCraft и не се изкушиха да се възползват от тази евтина възможност да "издоят" и същевременно разочароват своята аудитория (за сравнение – Heroes of Might and Magic 3). Е, по едно време из мрежата се носеха слухове за втори expansion и дори евентуално заглавие – The Xel'Naga Chapters, но поне аз никога не съм ги приемал насериозно.

Слухове – всякакви, при това кой от кой по-любопитни

Само дето не винаги е лесно да се прецени кога става въпрос за бленуванията и въздушните кули на размечтали се фенове и кога – за действителна информация, изтекла от служителите на Blizzard (трябваше да внимавам повече в часовете по "Теория на конспирацията" в училище).

На няколко пъти срещнах заглавието StarCraft II: The Return и съм склонен да повярвам, че продължението ще се казва точно така или поне, че това е работното му заглавие. Десетки фенове твърдят, че с очите си са виждали алфа-версия на StarCraft II из офисите на Blizzard или дори, че лично са играли на нея. Колкото до детайлите около геймплея – тук единодушие между слуховете няма. Броят на расите според различни неофициални източници варира между 3 и 10 (последното е, меко казано, несериозно). Най-често се среща цифрата 5. От все сърце се посмях на слуха за "космическите Орки", които явно са се преродили отново (подобен слух се носеше и преди излизането на оригиналния StarCraft). Далеч по-достоверно звучат идеите за завръщането на мистериозната раса на Създателите – Xel'Naga или за появата на хибридната Protoss/Zerg раса, която се спомена още в тайната мисия на Brood War.



За историята на новата игра също има поне десетина версии, но един мотив се повтаря твърде често – кралицата на Zerg – Кериган щяла бъде убита от Дюран, който всъщност не бил Zerg, а шпионин на някоя от новите извънземни раси (Xel'Naga или Хибридите). Интересно звучат и думите, че новата игра ще проследява нашествието на Zerg върху Старата Земя (досега действието се развиваше в отдалечен сектор на Космоса).

Из Интернет попаднах дори и на списъци с характеристиките на "новите" бойни единици. Не ги публикувам тук, защото почти със сигурност са фалшиви, а дори и някъде да има вярна информация, нещата тепърва ще се променят. Въпреки това там има някои твърде оригинални идеи, от които дори и Blizzard могат да се поучат. Току-виж те създадат новата игра изцяло върху догадките на феновете, чието въображение явно е неизчерпаемо.

Извод – или за какво беше цялата тази статия?

Според мен е безспорно, че StarCraft II ще има и че Blizzard отдавна са осмислили тази идея, защото в най-новия press-release се говори за поредици StarCraft и WarCraft. За съжаление (или може би – за щастие) тази игра едва ли ще се появи в близко бъдеще. Все пак Blizzard никога не са обичали да "претупват" своите заглавия и период на разработка от няколко години е съвсем нормален за тях. Това означава, че дори те тайно да са започнали работа върху StarCraft II, release-датата все още е болезнено далеч и по-добре задружно да точим зъби за WarCraft III, който вече се задава на хоризонта.

Тази статия бе написана заради всички онези StarCraft – маниаци, които редовно пълнят пощенската ни кутия с въпроси за продължението на тази върховна RTS. Както виждате, по широкия геймърски свят очакването е също толкова напрегнато и hype-ът около все още необявената игра вече се разгаря. Завършвам статията с изречение, станало традиционно, когато става въпрос за предстояща игра на Blizzard: Ако не ние, то поне внуците ни ще дочакат StarCraft II...

WARCRAFT III

Пригответе се за коктейл от стомана, магия и първокачествено фентъзи

■ Blizzard Entertaiment ■ www.blizzard.com ■ TRD: Втората половина на 2001 ■ Role-Playing Strategy

ОТ АВТОРА

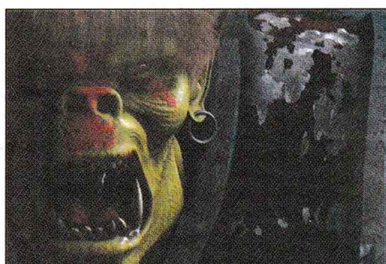


■ Честно казано, винаги съм предпочитал реалновремевите стратегии на Blizzard пред тези на всички останали фирми (дано феновете на Command&Conquer ми простят тези думи). Още първият Warcraft ми бе любима игра, а пък втората серия според мен остави толкова дълбока следа, че само основоположникът на жанра - Dune 2, може да засенчи славата й. Сумарно двете първи игри са се продали в над 5 милиона екземпляра.



ФАКТИ:

■ - Пускова дата през втората половина на 2001 година.
- 4 коренно различаващи се раси - Хора, Орки, Не-мъртви и Нощни Елфи.
- Много нови за жанра игрови елементи, заимствани от ролевите игри.
- Изцяло триизмерна графична машина, поддържаща високи графични режими.
- Нов тип вграден редактор за нива, предоставящ пълна свобода на потребителя.
- Версии за PC и Macintosh





Традиционалисти ли са Blizzard Entertainment? Всъщност отговорът е някъде по средата между "да" и "не". Успехът на всичките им заглавия се дължи до голяма степен именно на способността им да намират идеалния баланс между добре утвърдени отлежали идеи и пикантни свежи нововъведения.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

По всичко изглежда, че в Warcraft III новостите ще са повече от обикновено. Това ще е първата стратегия на Blizzard, реализирана изцяло с триизмерна графика. Някой ще каже, че това е просто някакво козметично разкрасяване – все пак 3D-то е модерно, а и внушава респект... Но в случая става въпрос за нещо различно. Който е имал възможността да пробва някоя от по-новите триизмерни реалновремеви стратегии е наясно, че самият геймплей също драстично се променя при преминаването в триизмерен свят. Погледнете например Earth 2150 или пък екшън-ориентираната хибридна игра Sacrifice и ще се убедите, че 3D-графиката има потенциал да предложи съвсем нови геймплей-възможности. Аз самият, напук на модерните тенденции, не смятам, че 2D-игрите са изчерпани, но признавам, че Warcraft III изглежда многообещаващо както на външен вид, така и по замисъл, и почти със сигурност ще подобри рекордите на именитите си предшественици (Warcraft II и StarCraft).

Ролева стратегия – що за чудо е това?

В първоначалния анонс за Warcraft (който бе преди доста време) Blizzard обявиха, че това ще бъде игра от съвсем нов тип – RPS (Role Playing Strategy). Оттогава насам доста вода изтече и доста неща се промениха – в крайна сметка авторите на Warcraft III решиха да изоставят част от идеите си за абсолютно интегриране на двата жанра (RTS и RPG). Blizzard все още тръбят, че геймърите трябва да се подготвят за "една съвсем различна игра", но само бъдещето ще



РАСИТЕ:

■ Хора

Всъщност става въпрос за съюза между хората, елфите и джуджетата - наследниците на победителите от войната срещу Орките. Силата им е във военните дисциплини и развитите технологии. Знае се, че ще използват машини и бойни животни. Известни единици: Footman, Knight, Elven Priest, Elven Sorceress, Dwarven Mortar Team, Dwarven Rifleman. Известни герои: Paladin, Arch-Mage, Half-Elven Ranger, Dwarven Mountain King.

■ Орки

Някогашните злодеи - орки и тролове, сега ще застанат на страната на Доброто срещу демоните, поквариили тяхното общество преди много векове. Както винаги те разчитат на грубата сила и варварските бойни тактики. Известни единици: Grunt, Troll Head Hunter, Wyvern Rider, Shaman, Troll Witch Doctor. Известни герои: Farseer, Blade Master, Tauren Chieftain, Shadow Hunter.

■ Нощни Елфи

Една от най-старите и зловещи раси в Азерот. Нощните Елфи се завръщат в света на хората, за да го защитят от задаващия се апокалипсис, но едва ли ще се съюзят с Хората или Орките. Известни единици: Ent, Archer, Sentinel, Assassin, Treant, Hippogryph. Известни герои: Keeper of the Grove, Demon Hunter, Priestess of the Moon, Arch-Druid.

■ Не-мъртви

Пълчища живи мъртъвци прииждат от Север - поредната заплаха за цивилизацията. Най-страховита е тяхната способност да попълват армията си от труповете на убитите врагове. Мъртвите тела ще бъдат ключовата съставка за много техни магии и заклинания. Известни единици: Dredge, Ghoul, Banshee, Necromancer, Gargoyle, Frost Wyrm. Известни герои: Death Knight, Lich, Dread Lord, Abomination.

покаже дали това не са просто добре познатите на всички рекламни фанфари. Всъщност Warcraft III ще бъде по-скоро реалновремева стратегия, в която ще се сблъскаме с любопитни и нетрадиционни идеи, заимствани от ролевите игри.

Един такъв елемент са например неутралните градове, съкровища и чудовища, които ще бъдат разхвърляни по всички карти. Те не само предлагат на играчите нов тип гейминг, а също така и предотвратяват използването на "ръш"-тактики – та нали, за да стигнете до базата на противника, трябва първо да се справите със скитащите демони и гладни чудовища, които дебнат по пътя.

По последни данни героите в новия Warcraft ще могат да бъдат създавани съвсем както обикновените единици. Съществената разлика е, че те ще могат да трупат опит, да използват предмети и да придобиват нови умения, избрани от играча, някои от които подсилват дори придружаващите ги единици. Дори ако бъдат убити в битка, вашите герои ще могат да бъдат съживени, стига поне базата ви да съществува – така вече няма да се налага да ги пазите като рохки яйца (както беше положението примерно в StarCraft). Разбира се, всичко си има цена – както създаването на нови герои, така и съживяването на убитите ще бъде доста скъпо удоволствие. Самите юнаци ще изискват и доста повече command points от обикновените единици, което автоматически означава, че няма да е изгодно да използвате накуп прекалено много от тях.

За сметка на новодобавените "ролеви" елементи ще бъдат опростени някои от класическите атрибути на реалновремевите стратегии. Базите ще се състоят от по-малко различни типове сгради в сравнение с тези от предишните игри на Blizzard. Играчите ще използват по-малобройни армии, но отделните единици ще имат много разнородни способности и уникални характеристики. Начинът за събиране на ресурси все още се доуточнява, но и тук ще има съществени промени. Целта на дизайнерите на играта е да дадат на играчите възможност да се съсредоточат максимално върху битките и управлението на единиците и героите.



Броят на достъпните за играча раси по първоначални планове трябваше да бъде 6. В последствие цифрата се промени на 5, а съвсем наскоро в официално обръщение към пресата Blizzard обявиха, че финалната версия на играта всъщност ще включва точно 4 достъпни раси.

Няма да можем да играем с Демоните, както бяха първоначалните планове

Ако тази цифра ви се струва малка, спомнете си за всички проблеми около балансирането в StarCraft! Все пак в случая става въпрос за тотално различни и уникални раси, така че задачата никак не е лека. Нищо чудно същински баланс да се намери чак след излизането на 4-5 patch-а, което е съвсем обичайно за Blizzard.

Перспективи за мрежовите игри са блестящи – расите в новия Warcraft ще бъдат създадени специално за отборна игра и по думите на един от дизайнерите на играта "когато две раси се съюзят, ще придобият нови, уникални способности, които не са имали поотделно...". Освен това представете си какви мелета ще се заформят в multiplayer за повече от осем души (точната цифра все още не е уточнена, но 16 играчи максимум е едно добре предположение).

След дългото лутане авторите на играта най-накрая взеха решение какъв да бъде жанрът. До пусковата дата могат да настъпят допълнителни промени.

Авторите обещават да включат в играта и времеви ефекти – дъжд, сняг и т.н., те няма да са просто за фасон, а ще влияят директно върху геймплея. Макар и детайлите още да не са доуточнени, можем лесно да предположим, че вероятно например огнените магии няма да са напълно ефективни при снеговалеж, а летящите единици ще имат проблеми по време на буря.

Говори се за сложни разклонени солови мисии, където действието може да се развие по няколко алтернативни пътя. Подобреното AI на противниците ще направи играта срещу компютъра много по-интересна. Например старата тактика – да пратите една бързоподвижна единица, която да подмами част от противниковите войски в капан, вече няма да работи и преследвачите ще се откажат след сравнително кратка гонитба.

Трябва да спомена и грандиозния редактор за нива, който ни очаква в Warcraft III. Потребителите ще могат да редактират абсолютно почти всеки аспект на играта – включително да променят скиновете и характеристиките на единиците, звуковите ефекти, външния вид на сградите, контурите на релефа и дори да създават собствени анимации (cut-scenes) с 3D-енджина на играта. Накратко – всеки ще може да създаде своя собствен Warcraft-свят. Отсега си представям фенските mod-ове и стотиците карти, които ще се появят бързо след излизането на играта...

Запасете се с търпение и започвайте да точите бойните секири! Warcraft III: Reign of Chaos, ако всичко е наред, ще се появи на пазара преди края на годината.

Epic и Legend Entertainment гъделичкат любопитството ни

Unreal 2

■ Legend Entertainment ■ TRD:2002

Първата част на Unreal беше невероятна, последва още по-успешният Unreal Tournament, но това, което се готви за техните продължения, излиза извън рамките и на най-смелите предположения.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

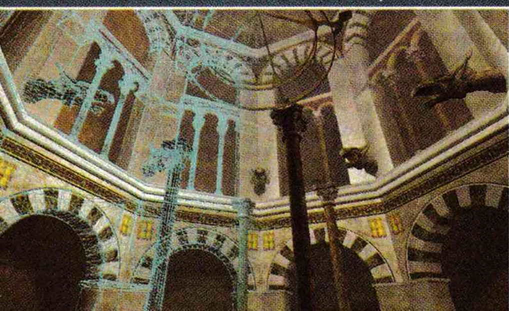
Още миналата година Epic показаха в своя технологична презентация на какво ще е способен новият им енджин. Най-значимото в неговите спецификации беше включената поддръжка на хардуерен T&L, който междувременно стана нещо като стандарт за видеокартите от ново поколение като GeForce на nVIDIA например. Ползата от T&L е безспорна. Тя позволява на гейм-дизайнерите да моделират осезаемо по-детайлни триизмерни сцени, без да се притесняват от системните изисквания, както досега, а геймърът получава много повече, стига да притежава нужната графична карта.

Преди няколко седмици президентът на Epic, Mark Reign, даде отговорите на доста наболели въпроси относно бъдещето на Unreal и неговите запланувани особености, с което направи миналогодишната презентация неактуална, но все пак доста показателна. Първата версия на енджина на Unreal 2 е готова, дори стана ясно, че някои компании, които желаят да правят игри, базирани на него, са получили лиценз още на 16 януари т.г.


Сцена, използваща ранен Unreal 2-енджин.


Същата сцена, но с енджина на UT.

На илюстрациите се вижда как една сцена може да се представи по коренно различен начин в зависимост от това от колко полигони е изградена.


Изглед в режим wireframe.

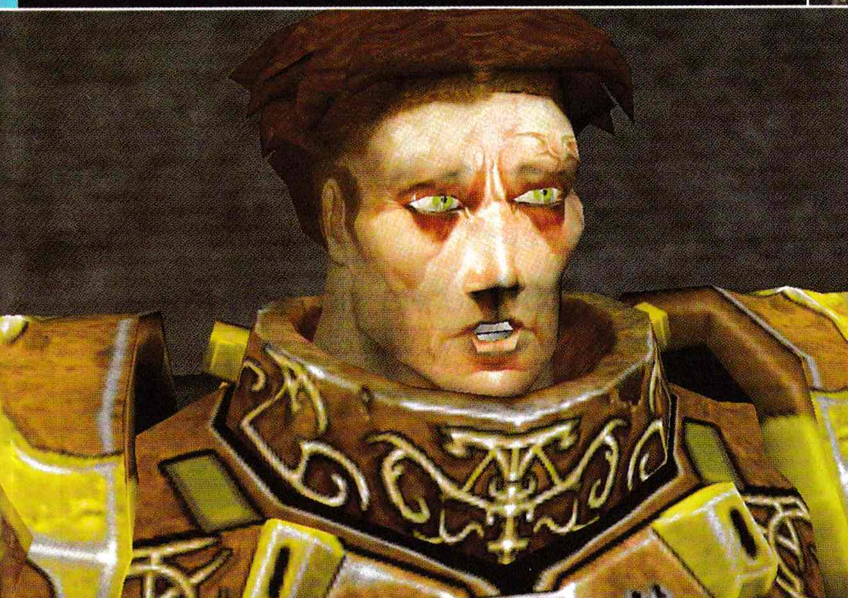
Как ще изглежда Unreal 2?

Новата технология Hardware Brushes ще позволи изобразяването на сцени с 150-200 пъти повече полигони от тези в Unreal Tournament. Поне на мен това изказване ми звучи силно преувеличено, но дори да смъкнем цифрите наполовина, пак се получават данни, които говорят за огромен напредък. Блъскането на полигони в моделите няма да е единственото приложение на новата екстра. Тя стои в основата и на изграждане на неколкократно по-обширни открити пространства. Броят на двуизмерните спрайтове ще бъде съкратен до почти пълно изчезване, за сметка на красивите и значително по-реалистични триизмерни обекти. Определено има значение дали виждате едно дърво, изглеждащо еднакво от всички страни, ако е спрайт, и същото дърво, но от полигони, стоящи си "на място" в останалата обемна среда.

Размерът на текстурите ще е ограничен единствено и само от възможностите на съответната видеокарта, а лимитът при новите продукти на nVIDIA за момента е все още твърде далеч от определението "ограничен" – 2048x2048 пиксела. Дори създателите на Unreal 2 обмислят дали графичната карта въобще да се занимава с текстурите, тъй като напредъкът на DirectX 8 е достатъчен, за да му бъде дадена честта да се занимава с тях, а картата да се натовари с повечко от другите визуални екстри.

Останалите известни данни са предимно свързани с новия Unreal Editor, но те са интересни за разработчиците на MODs и игри с ен-

Сцените ще са със 150-200 пъти повече полигони от тези в Unreal Tournament



С помощта на skeletal animation се позволява изобразяването на емоции, без забележимо натоварване на графичната карта.



Освен върху мимиките е работено и върху жестовете. Илюстрациите са от ранна версия на енджина.

джина на U2, затова ще ги пропусна и ще премина към

Същината на Unreal 2

Може би вече ви е известно, че играта се прави от Legend Entertainment, наблюдавани зорко от Epic, които дават своя принос като доставят технологията. Историята се очаква да бъде продължение на първия Unreal. Ако отидете на официалния сайт, несъмнено първото, което ще видите, е един Skaarj и нищо друго. Това е така, защото първото представяне на свършеното до момента ще бъде на тазгодишното E3 експо през май. Преди тази дата едва ли ще се появи нещо друго, освен данни за енджина и илюстрации към тях. Картинки от самия Unreal 2 няма и едва ли ще има скоро, така че не вярвайте на всички онези фенсайтове, които пускат фалшиви скрийншоти и се кълнат, че са достоверни, изтекли по неведоми пътища и т.н.

Единствената официална информация на този етап е, че ще видим завръщането на познати герои и оръжия, че историята продължава от мястото, където завърши и пусковата дата, която ще е през първата част на 2002 г.

Продължението на Unreal Tournament

Unreal Warfare

Успоредно с новите данни за енджина на Unreal 2 се появи информация за таен проект на Epic, който стана известен на геймърите малко по-рано от предвиденото, но все пак основните неща остават забулени в мистерия.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Заедно с обявяването на пусковата дата за Unreal 2, беше обявена и датата за излизане на... Unreal Warfare. Това, както всеки разумен човек би могъл да предположи, е преждевременна стъпка от страна на разпространителите, тъй като до този момент от Epic нямаше и една изречена дума за такъв проект. Все пак новината се разнесе нашир и надлъж, така че Mark Rein от Epic беше принуден да даде официално изявление и по този въпрос.

Казано накратко, Unreal Warfare ще бъде нещо като продължение на Unreal Tournament. За него е изготвен по-тежък енджин от този на Unreal 2, но това не бива да стряска никого, защото играта ще излезе на пазара най-рано към края на 2002, а дотогава и видеокартите ще са с поне едно-две поколения напред. Вече е известно, че Unreal Warfare се разработва успоредно с Unreal 2, но не от Legend Entertainment, а от самите Epic Megagames.

С много мъки и увещания успяхме да убедим един от работещите върху UW да даде интервю за PC Club и да разкрие подробности за мистериозната игра. Въпреки че не беше особено словоохотлив, заради твърде рано поисканата информация, той разкри някои интересни факти.



Cedric Fiorentino

Дизайнер на нива в Unreal Warfare

Иван Георгиев: Здравейте, бихте ли се представили на нашите читатели?

Cedric Fiorentiono: Казвам се Cedric Fiorentiono. На 29 години съм. Участвах в направата на нивата в Unreal Tournament, а сега, заедно с екип от Epic, правим Unreal Warfare.

Иван Георгиев: Какво ще представлява Unreal Warfare? Знае се само, че ще е продължение на UT.

Cedric Fiorentiono: Това е добро определение, но не е съвсем точно. Когато му дойде времето, ще разберете подробности. Геймплеят ще е доста по-богат от UT, играта ще има собствена история, но плановете засега сочат, че ще е насочена предимно към мултиплейър битки. Повече не мога да ви кажа, защото много неща могат да се променят, дори името.

Иван Георгиев: В официалното изявление за пресата се говори за многократно увеличение на детайлността на UW, спрямо UT. Доколко изнесените данни не са преувеличение и на каква машина ще върви това чудовище, ако всичко е вярно?

Cedric Fiorentiono: Преди имаше съмнения и за Unreal Tournament, а накрая всички се уверихте, че играта има всички обещани качества до най-малките детайли. UT изглежда актуално и днес. Програмистите свършиха чудовищна работа по енджина, за да можем ние, програмистите, да създадем чудовищни арени.

Иван Георгиев: Кажи все пак за евентуалните системни изисквания.

Cedric Fiorentiono: Играта ще може да се играе, можете да сте спокойни. Нямаме намерение да правим нещо, което само ще се гледа на картинки. А и до края на 2002 г. има много време.

Иван Георгиев: Кога ще видим представителни картинки от UW?

Cedric Fiorentiono: Това не го определям аз. Знам, че на E3 ще представим стореното досега, но, честно казано, не знам дали няма да скрием някои изненади.

Иван Георгиев: Ще чакаме с нетърпение Експото, благодаря ти за отделеното време.

The Se

Великолепна игра за феновете на поредицата

■ Blue Byte ■ www.bluebyte.com ■ P200, 64 MB RAM, 4 MB Video Card ■ Стратегия/Симулация

Ето че се появи дългоочакваната четвърта част на прочутата стратегия The Settlers на германската компанията BlueByte. Производителите внимателно са запазили всичко добро от третата част и са осъвременили графиката си – но не очаквайте някакви други сериозни новости.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Първата част на играта The Settlers се появи през първата половина на миналото десетилетие и веднага стана хит сред многобройните фенове на стратегиите. В нея мънички човечета строяха мини и работилници, други копаеха желязна руда, въглища и злато, ковяха земеделски сечива, дърводелски инструменти, оръжие и брони, отглеждаха жито и печаха хляб, а една многобройна армия щъпуркаше по кривунделести пътечки и пренасяше между далечните работилници, складове и крепости различните суровини и произведени стоки. Уникалното на играта беше в това, че играчът не контролираше директно човечетата, а имаше за задача да им създаде добри условия за работа – след което дребосъците сами се опитваха да се справят с възникналите проблеми. Слабото място на играта бе само едно – доста безинтересната статична битка. След 2-3 години втората част на играта добави някои новости, но се запази системата на битките. За щастие това най-сетне бе променено в третата част, която излезе към края на десетилетието. Запазена бе цялата "икономическа" част на стратегията, но войниците и битките вече преминаха изцяло под контрола на играча като в типична RTS. Това вече беше "перфектната" The Settlers (е, като си затворим очите за многото бъгове)!

За новата четвърта част производителите обещаваха радикални новости. Предполагам, че всеки фен на поредицата щеше да се зарадва на наличието на действително нови неща, но имаше и едно сериозно опасение – The Settlers III беше толкова добра, че радикална промяна най-вероятно само щеше да развали



Дори и транспортният кораб на Маите изглежда страховито.



Прекрасно детайлирани сгради.

ОТ АВТОРА

■ The Settlers е доста трудна за неопитни играчи, но производителите са се постарали и са включили пълното ръководство на диска, както и много подробни цели дванадесет tutorials. Ако това ще бъде първото ви запознанство с игра от поредицата, не се опитвайте да икономисате време и да ги прескочите!

нещата. Не е ясно дали в компанията BlueByte са оценявали тази опасност или просто са изчерпали идеите си – но резултатът е налице! Новата игра ще хареса на всички, които са харесали и предната част по една единствена причина – главната новост се състои в преработения графичен енджин и подобрената графика. Използваният нов енджин остава 2D, но се използват много специални ефекти и филтрирани текстури. Това е дало възможност на производителите да вмъкнат възможност за zoom в доста широки граници, като качеството на изображението се запазва дори и при изображение в най-едър план. Разбира се, такова голямо увеличение (както и при всяка друга стратегия) не е особено използваемо от практическа гледна точка, но има едно голямо преимущество – ЗАБАВНО Е! Като ги разглеждате отблизо, ще забелязвате най-различни интересни или смешни детайли – например всички човечета са дебелички и имат бирени коремчета, независимо от сериозните физически усилия, които им се налага да полагат. Копачите подравняват терена с лопати и хвърлят пръстта през рамото си – често право върху плешивата глава на другарчето си – но не се забелязват избухването на кавги по тази причина! Ще забележите например и че зайците са по-големи от овцете, а самите овце пък се пренасят под мишница от една сграда до друга:). Ще видите и как ковачът изковава от парче нажежено желязо... лъкове и дори тръбички за изстрелване на отровни стрели.

Към достойнствата на добрата графика спада и изпълнението с анимирани детайли разнообразен терен – листата на дърветата мърдат от вятъра, водата в потока тече, по морската повърхност играят слънчеви отблясъци... а като убият някой войник, той се възнася към небето



Всяка раса има собствен архитектурен стил.

ttlers IV

За да оцените по достойнство графиката, превключете на най-голямата възможна разделителна способност и на всяка цена използвайте опцията "filtering" на текстурите. В противен случай графиката при максимално увеличение става доста грозновата и пикселизирана!

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	7	9	9

като ангелче (ех, пак тази германска цензура:)).

Разбира се, в играта има и други новости. Предвидени са две главни кампании, като "стандартната" се състои от три части по три сценария с участието на римляни, маи и викинги. Втората кампания е битката между хората и The Dark Tribe. Черното племе са последователите на Morbus – заточен бунтовник срещу боговете, който през многото си свободно време има едно-единствено занимание – унищожаването на всяко зелено растение по Земята. Тази кампания има 12 епизода и може да се играе само от страната на хората.

Както вече е обикновено за стратегиите, различните раси имат различен архитектурен облик и специални units. Уникалният воин на маите например е въоръжен с blowgun, които изстрелва парализиращи (за кратко време) стрели, римляните пък разполагат с полеви медик, а викингите – с axe warrior. Освен това трите раси имат и различни бойни кораби с уникално въоръжение, както и по осем различни магии... И ако си спомняте как беше в предишната част – за да ползвате магиите, трябва да натрупате мана, която получавате като принасяте в жертва на боговете астрономически количества алкохол. Между другото добре е, че жертвоприношенията не са от девици – защото в Settlers IV няма не само девици – няма изобщо никакви същества от женски пол (освен овцете), което обаче изобщо не им пречи да се множат и увеличават:).





Изобразен с много подробности и анимирани детайли терен.

В играта са направени и някои дребни промени (tweaks), които подобряват баланса и геймплея и които могат да се усетят само от действително опитни играчи. Например за създаването на пионерите вече имате нужда и от инструменти (лопати). Това е направено, за да се ограничи тактиката "pioneer rush" – всички свободни заселници се трансформират в пионери и се пращат за маркират нови територии. Друга дребна промяна има при граничните watchtowers – те вече не само увеличават обсега ви на виждане, но и действително ви информират за появата на врагове.

Интересното е, че по неизвестна причина вместо прасета сега за храна ще отглеждате овце – но това може и да е променено, за да се забрави онзи прочут бъг от третата част, който BlueByte набързо решиха да го обявят за copy protection и който бе поправен мигновено от разпространителите на пиратски софтуер.

Една сериозна промяна е свързана с изчисляването на нападателната сила на войниците. В третата част тя бе пропорционална на наличните златни запаси. Сега това



След известно време носачите утъпкват добре пътища.

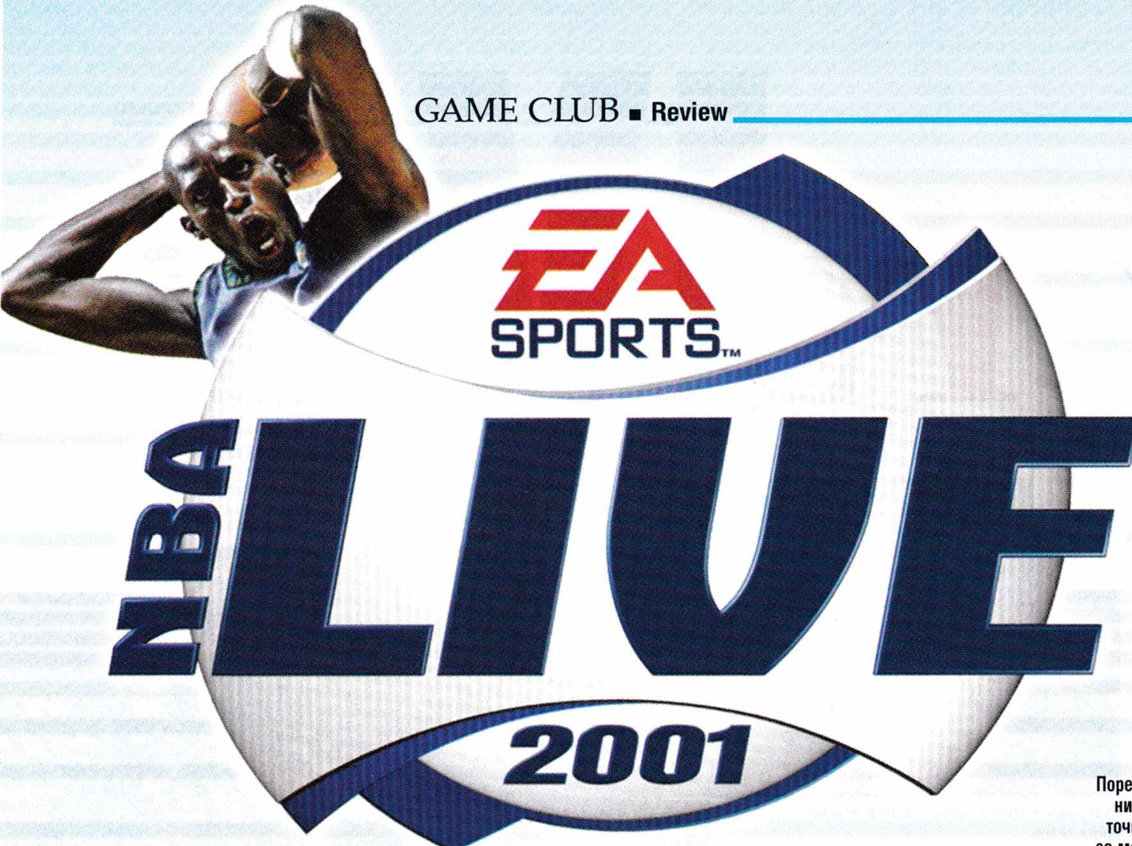
вече е променено – използвате златото, главно за да създавате елитни войници, а силата в нападение е право пропорционална на вложените в строителството на селището материали. С това е свързано и наличието на нов вид постройки – eye-catchers. Това са всъщност просто различни елементи за украса, които нямат никакво практическо приложение освен едно – да увеличават "привлекателността" на селището и съответно да увеличават нападателната мощ на войниците. Те обикновено не струват скъпо и можете да ги строите, когато заселниците ви нямат какво друго да строят и имат в излишък строителни материали (помните, че за всички суровини и материали вече ви трябват специални площадки-складове, нали?).

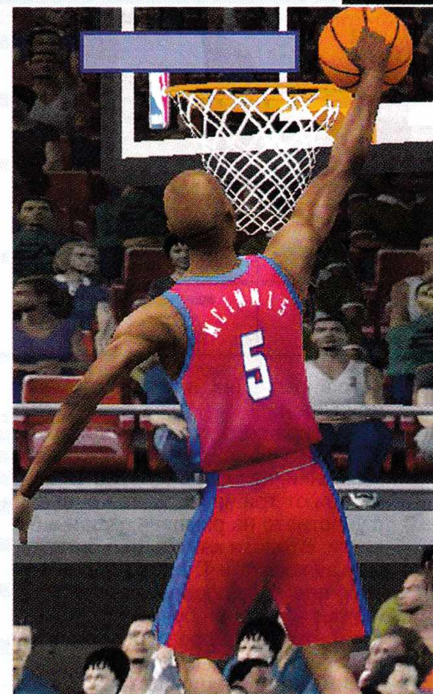
Освен за елитни войници златото ви е необходимо и за създаването на една нова единица, обща за всички раси – squad leaders. Това са "супервойници", които единствени разполагат с броня и освен това повишават бойните качества на всички приятелски войски в непосредствена близост. За сметка на този unit пък са премахнати копиеносците – то и без това разликата между тях и меченосците бе само теоретична.

Има и други разлики, но въпреки това тези, които са свикнали с третата част на играта, няма да усетят никаква практическа трудност и направо могат да започнат със сериозната игра, а качеството на тази великолепна нова The Settlers IV е такова, че наистина си заслужава да се изиграе.

Можете да разглеждате и по-голяма част от картата.







Поредните точки за моя отбор.

Виртуалният баскетбол никога не е бил по-добър

■ EA Sports ■ www.easports.com ■ P200, 32 RAM, DirectX 8 ■ баскетбол

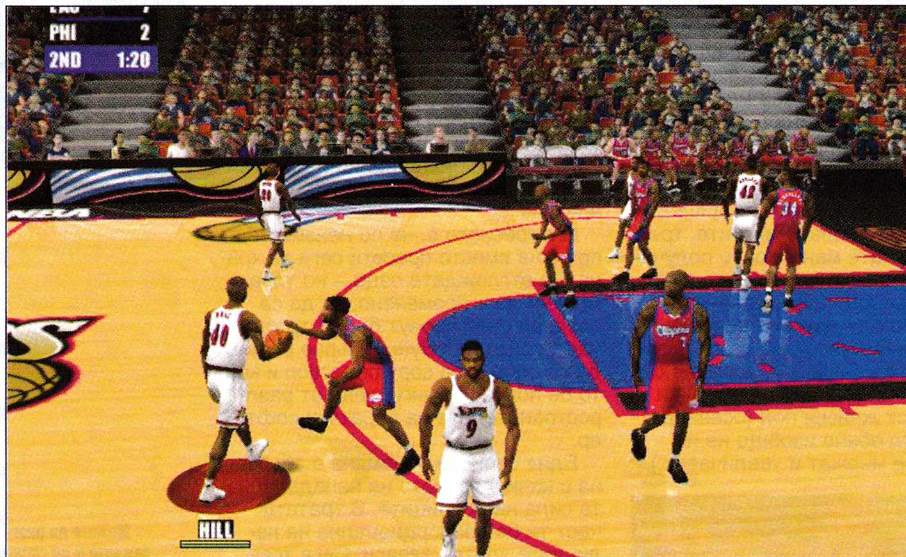
Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	9	8	9

Тази година церемонията по пускането на поредния епизод от сагата за американската баскетболна лига NBA закъсня неочаквано много. Близо три месеца след първоначалната дата играта все пак се появи и за радост е очакваният мегахит.

Никола Държатов
darpatov@pcclub-bg.com

Около Коледа EA Sports изненадаха неприятно всички привърженици на баскетбола, когато най-неочаквано обявиха, че седмото издание на NBA Live няма да излезе през 2000 г. Още една дата през януари не беше спазена и сред феновете започна да се говори, че е най-добре направо да бъде пуснат NBA Live 2002 :-) Е, все пак, макар и с порядъчно закъснение, NBA Live 2001 се появи на бял свят и потвърждава предварителните високи очаквания.

За разлика от предишни версии този път новостите не са никак малко. Най-забележима е радикално подобрената графика. Подобно на излезлите през миналата година FIFA 2001 и NHL 2001 и NBA Live 2001 използва новата графична машина на EA Sports. Благодарение на нея моделите на баскетболистите изглеждат зашеметяващо добре. Ако пуснете играта на висока разделителна способност (над 1280x1020), гледката на монитора направо има качеството на телевизионно предаване. Новите текстури и повишеният в пъти брой полигони си казват думата и освен анимирани лица ще можете да наблюдавате буквално всяко трепване на мускулите на състезателите. Самите движения също са максимално близки до познатото от телевизията. Авторите на играта не са щадили средства и са използвали Kevin Garnett, за да направят максимално близък до реалността в истинската NBA Motion Capturing. Резултатите определено си заслужават усилията, още повече че най-накрая и публиката не се състои от някакъв странен 2D-тапет, а си е съставена от 3D-изображения на фенове, които реагират на моменти доста емоционално на събитията на терена. По отношение на агитките има какво още да се желае, но напредъкът спрямо всички други спортни игри е видим и с просто око. Играчите от своя страна владеят стотици движения и в продължение на дни ще продължават да ви изненадват с все нови трикове. Като особена екстра е предвидено да можете да си правите сами играчи. С други думи си хващате една ваша снимчица и я вкарвате в съответната директория на NBA Live 2001. Оттам я



Защитата на LA Clippers очаква поредния ми кош.



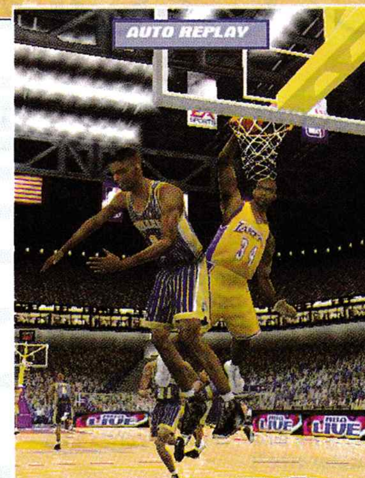
Още един кош за галерията с най-красиви изпълнения.



Тоя некадърник не поема подадената ръка :-(



Chicago Bulls не биха имали особени шансове без помощта на опитни геймъри.



Тоя пък какво се опитва да ми се пречка!

ОТ АВТОРА

■ Electronic Arts направо са надминали себе си. Казвам го без никакви угризения, защото принципно не съм голям фен на баскетбола, а пък NBA Live 2001 успя да ме завладее изцяло. Цялата атмосфера на играта е феноменална, а геймплеят е на познатото високо равнище.

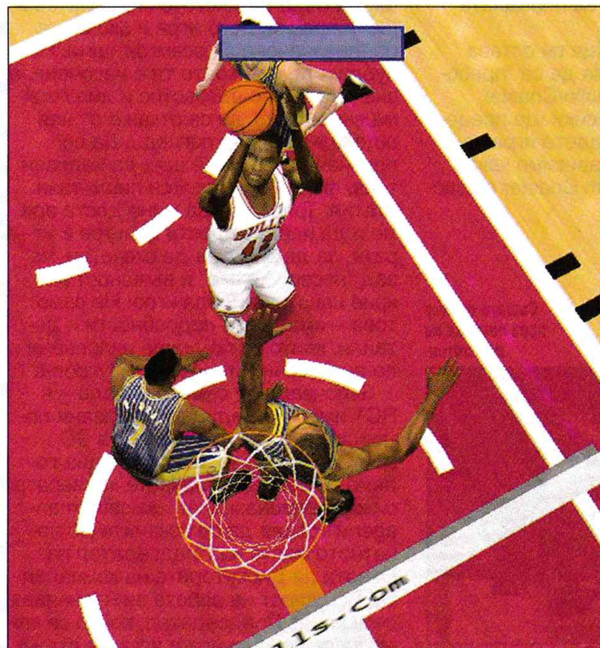
зареждате с помощта на специалния редактор и я подлагате на желаната от вас обработка. След това задавате желаните данни като ръст, тегло и т.н. и си имате играч, който прилича на вас или поне на това, което бихте искали да бъдете. Въобще мотото на EA Sports "It's in the game" добива съвсем конкретни измерения :-) Това със специално направените играчи е особена веселба при мрежови игри. Само си представете как ще изглежда мачле в кварталния клуб, където физиономиите на всички играчи са си точно същите като на седящите пред компютрите. Вече не е необходимо да се чудите кой е бил оня некадърник, който сам пред коша не може да направи едно елементарно забиване. Просто го поглеждате и всичко е ясно.

На тема звук също има какво да се отбележи. Тук новостите не са чак толкова очевадни, но новите коментари определено пасват по-добре на събитията на екрана и сравнително рядко ще ви се случи да слушате глупости от устата на Bob Elliott. Музиката, от друга страна, е въпрос на вкус :-) Ако си падате по рап и хип-хоп, ще се почувствате на седмото небе, в противен случай вероятно първата ви работа ще е да освободите от присъствието на музикален съпровод в играта. Но все пак това е баскетбол, а той, както е известно, поне в САЩ си върви в комплект със съответната музика.

Геймплеят също заслужава внимание. Тук първо искам да обърна внимание върху една особеност на управлението. NBA Live 2001 може да се играе сравнително нормално и с клавиатура, но ако искате да постигате добри резултати, е почти задължително да си набавите и джойпад с поне 8 бутона, защото иначе ви чака пълен хаос при търсенето на правилния клавиш, а те никак не са малко. Когато се преборите с този дребен проблем, започва пълното удоволствие.

Естествено точно както в предишните издания от серията ще можете да избирате между значително по-екшън ориентирания аркаден режим или пък по-реалистичната опция за симулация. Ако се спрете на симулация, е добре до погледнете и отделните опции. Включването и изключването на нарушенията в защита или пък на умората у състезателите имат съвсем реално отражение върху събитията на екрана. След като решите какво точно ви се играе, можете да се пуснете на кратко мачле или пък да вземете участие в пълен сезон на NBA. Като стигнах до целия сезон, трябва задължително да отбележа, че отборите и играчите са напълно актуални спрямо сегашното положение в NBA. Това, разбира се, важи и за силата на отделните състави. С LA Lakers или Portland Trail Blazers на ниво Rookie титлата се печели значително по-лесно отколкото примерно на степен на трудност All-Star с аутсайдери като Vancouver Grizzlies или пък бившите величия от Chicago Bulls, които в момента са само бледа сянка на славното си минало. По време на самия сезон поемате пълен контрол над съответния отбор. Това значи, че можете да правите трансфери, да си играете на треньор и, разбира се, да вземате дейно участие в самия екшън на терена. Последното не е задължително, така че, ако ви хрумне, можете да играете NBA Live 2001 и като чист баскетболен мениджър без да се занимавате лично със събитията под кошовете. Според мен си е чисто престъпление да не участвате в самите мачове, защото те са изключително забавни. Дизайнерите на играта за положили върхови усилия да създадат нещо, което ще е интересно дори на безразличните към емоциите под баскетболните кошове. И според мен са успели на 100%. Така че, ако имате дори минимален интерес към спортни игри, хвърлете едно око на NBA Live 2001. Вероятността да осъмвате в следващите дни пред монитора е доста голяма.

Chicago Bulls уцелват коша ? Чудо!





Забиванията са солта на играта.

Sim coaster

Графиката на Sim Coaster може и да изглежда несериозно, но пък е доста добра, особено ако включите на максимално възможната разделителна способност. По подразбиране играта тръгва на 640x480 и особено посетителите изглеждат неприятно пикселизирани. По отношение на самия геймплей – на всяка цена определете работните зони за персонала – в противен случай ще бъдете засипани със съобщения за неприятни проблеми!

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	8	9	8

Радост за феновете на RollerCoaster Tycoon

■ Bullfrog Productions\Electronic Arts ■ www.simcoaster.com ■ PII300, 32 MB RAM, 3D Video Card ■ Икономическа симулация

През последните три години имаше една игра, която почти неизменно присъстваше в челната десятка по продажби в Щатите – това беше RollerCoaster Tycoon заедно с двете си продължения. Нищо чудно, че Bullfrog най-сетне изоставиха "фирменото" си наименование "Theme Park" в опит да се качат във влакчето на успеха на "Coaster-ите"!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

През 1994 година се появи първата Theme Park на компанията Bullfrog. Играта получи многобройни похвали от всички журналисти, включително и за най-оригинална идея. За съжаление единствените, които не я похвалиха, бяха геймърите – поради една-единствена причина. Theme Park не можеше да се играе на практика без cheats освен на най-ниските нива на трудност, тъй като бяхте принудени да се занимавате с най-различни и най-многобройни глупости и изобщо не ви оставаше време за самия лунапарк. Преди две години излезе и втората част, която обаче остана съвсем незабелязана (напълно заслужено) освен от най-върлите фенове на жанра. Сега обаче Bullfrog Productions имат сериозен шанс да направят добър старт за новото хилядолетие със Sim Coaster. Личи си как още със самото заглавие са се опитали да привлекат вниманието на купувачите – вече стана въпрос за използването на думичката "coaster" и при това тя е съчетана с логото "Sim" по такъв начин, че много хора приемат играта за поредната симулация на Maxis.

ОТ АВТОРА



■ Абсолютно безполезна, но пък много забавна е възможността да се "включвате" и да наблюдавате парка от гледната точка на посетител на някоя атракция или чрез някоя security камера. Дори можете просто да "слезете" на земята и да се разхождате из самия парк! Още нещо забавно е един рекламен трик на Electronic Arts - можете да изпращате screenshots от играта като поздравителни e-cards, ако сте on-line. Лично на мен това ми беше доста забавно!



Заседателната зала на Съвета на директорите.

Задачата им все още си остава доста трудна – трябва да се "преборят" с монопола на RollerCoaster Tycoon. Разбира се, всеки ще прецени за себе си коя от двете игри харесва повече, но независимо какво ще предпочетете, Sim Coaster си заслужава да се опита.

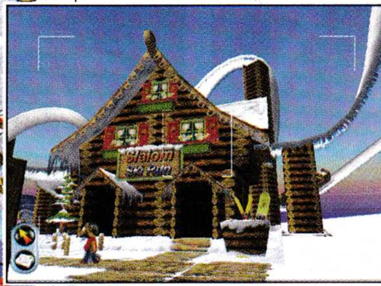
Признавам си, че първото ми впечатление от играта не бе никак благоприятно по една-единствена причина – детинската графика! Всичко щеше да бъде на мястото си, ако ставаше въпрос за Лего игра и ако беше предназначена за осемгодишни. Но публиката, към която тя е насочена, е значително по-възрастна и има голяма вероятност да се откаже от нея още след първия поглед... Да си призная честно и аз щях да направя така, ако не бях длъжен пиша тази статия. Трябваше да мине доста време и да навляза доста навътре в играта, за да започна да схващам, че зад "несериозната" ѝ външност се крие наистина добра игра! Не само това – има доста подробности и детайли, които са по-добре направени и по-интересни, отколкото в "tycoon-а"!

Започваме от самото начало – в RCT имате поредица несвързани помежду си сценарии, докато в SC (SimCoaster) разполагате с една голяма кампания. Започвате кариерата си като новоназначен assistant manager и трябва да се изкачите до почетното място на Председател на Съвета на Директорите на компанията! Всъщност на работа ви назначава сегашният Председател, който се кани да се пенсионира и иска да стане-

Влакче в Ледената Зона.



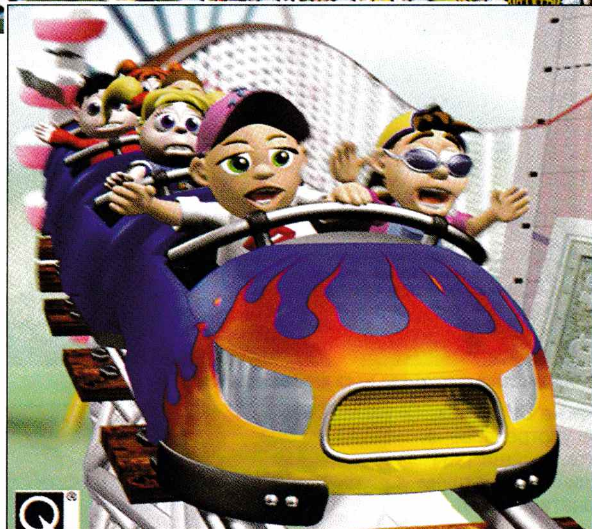
Същото влакче през погледа на посетител.



Можете да променяте височината и ъгъла на гледните точки.



Тук едва ли е подходящо да построите будка за сладолед.



Юпиииий!

те негов приемник, но това е невъзможно без да сте доказали уменията си. В началото получавате и 1000 акции на лунапарка, представляващи 3% от общия брой на издадените акции с номинална стойност по 100 долара. Самият лунапарк е разделен на три зони – "Land of Invention" (зелена зона), "Polar Zone" (вечен лед) и Arabian Nights (пустиня). Отделно всяка зона е разделена на 5-6 по-малки части, които не могат да бъдат застроени и използвани преди да постигнете определени успехи в кариерата си. Успехите ви имат и други последици – ставате собственик на допълнително количество акции, а и самите акции имат по-голяма стойност.

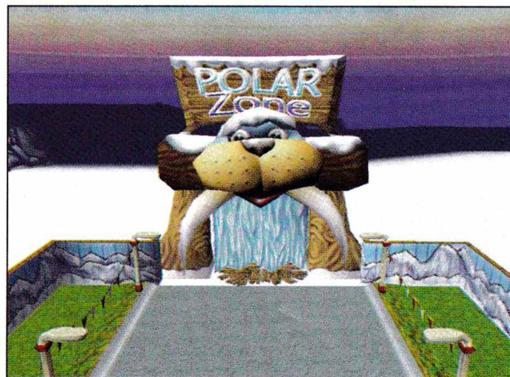
Показателите, по които ще се оценява кариерата ви, са няколко и на първо място са стандартните – брой посетители, приходи, печалба и т.н. Освен тях има обаче и няколко други, които са предназначени да ви създават непрекъснато работа и да ви държат в напрежение (един от недостатъците на RCT бе скуката, която настъпваше като си изпълните задачите и чакате да изтече времето до края на сценария). На първо място е постигането на някакви "objectives" – това е решаването на разни проблеми, често свързани със застрояването на парка. Например в самото начало е необходимо да построите research lab и да откриете способ да се справите със замръзнали блата в Polar Zone и т.н. Втори важен показател е изпълнението на така наречените "challenges" – това са разни задачи, поставени от Съвета на Директорите, които не сте длъжни да приемате. Ако обаче ги приемете и се провалите общо пет пъти, следва надписът "game over". Въпреки опасностите не можете да напреднете в кариерата си без да ги изпълнявате, така че въпрос на ваша преценка е кога и с какво ще се захванете.

С какво друго ще се наложи да се занимавате в играта, освен, разбира се, със строежа на различните атракции, магазинчета, пътеки, украси и сервизни помещения? Подобно на RCT и тук има опция за дизайн на rollercoasters. Можете директно в играта да строите влакчета от самото начало или да модифицирате готова конструкция, а можете и да си стартирате самостоятелен coaster design kit и после да "импортнете" готовите конструкции. Разбира се, трябва да имате и research lab, която ще ви изобретява нови неща, както и нови принципни конструкции влакчета.

Важен аспект от дейността ви ще бъде набирането, обучението и управлението на персонала. Различните работници имат ниво на experience и освен това чрез обучение могат да придобиват допълнителни умения (но само по едно-единствено). Можете директно да управлявате работата им, но това става невъзможно при повече хора. По тази причина непременно ще трябва да им определяте работни (patrol) зони (което става много лесно), в рамките на които работниците се стремят сами да разрешат възникналите проблеми. Освен това ще трябва да се занимавате и с промените в заплащането им, като тук за съжаление е и един от малкото пропуски в интерфейса, който ви усложнява работата.

Важна част от дейността ви е определянето на цените – и тук е друго слабо място в играта – паричните стойности са прекалено нереалистични! Типичен пример – можете да продавате най-обикновени балони по... $12 за парче и това се брои за евтино! От друга страна, един голям coaster в началото струва около $12000 – т.е. колкото един кашон с детски балончета! А освен това много от работниците започват работа с $11-12 месечно – или с една месечна заплата могат да си купят цяло балонче! В цените изобщо липсват такива подробности като центовете, а предполагам помните как в RCT промяната на цената на билета само с 30-40 цента беше причина на входа на някоя пързалка да се образува опашка!

Дали все пак да се занимаваме със Sim Coaster – ако не ви дразни детинската графика, то тази игра си струва да навлезете в подробностите и е сигурно, че няма да ви остане време да скучаете!



Ледената Зона в началото е затворена.



Всяко начало е трудно.

Ducati World

Това не може да бъде светът на легендата в мотоциклетните спортове Ducati!

■ Acclaim ■ www.acclaim.com/games/ducatiworld/index.html
■ P2-266, 32MB RAM, 16MB 3D Video ■ Bike Racing

Графика	Звук	Геймплей	Общо
5	6	4	5

ОТ АВТОРА



■ Искрено се надявам това, което ни представят Acclaim, да няма нищо общо с истината за света на Ducati! Безкрайно съм учуден как е възможно една легенда в италианското производство на мотоциклети да продаде лиценз за изработването на подобно нелепо творение като Ducati World. Ако желанието им е било да създадат рекламна игра, насочена както към hardcore-феновете на виртуалните състезания с мотори, така и към почитателите на прочутата италианска марка, просто можеше да вземат пример от появилия се преди по-малко от година NFS 5: Porsche Unleashed.



Ducati...професионалистите знаят защо...



Това пистови състезатели ли са или рокерска банда?

Когато се спомене името Ducati, посветените в тайните на мотоциклетните състезания веднага се сещат за невероятния турнир, наречен Superbike World Championship. Когато пък геймърите чуят за Acclaim, не могат да не си припомнят безспорни хитове като Re-Volt, Turok, Forsaken и много други. А какво ли би се получило, ако в едно се съберат легендарното име на Ducati и творческият потенциал на Acclaim?

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Колкото и странно да ви прозвучи, отговорът на този въпрос е: ЕДНО ГОЛЯМО НИЩО! Противно на очакванията ми Ducati World се оказа разочарование. Първата причина за това мое мнение е в жанра на играта.

Подобни гледки са рядкост в Ducati World.



Както е известно, освен че Ducati създава мотори за масова употреба, вече години наред машините, носещи тази марка, участват в различните световни мотоциклетни шампионати. Acclaim очевидно са се опитали да угодят както на заклетите фенове на максимално реалистичните симулации, така и на тези, които си падат по екшън-ралита. Обаче в крайна сметка Ducati World не е нищо повече от някакъв нескопосан хибрид, който изглежда еднакво посредствено както за едните, така и за другите. Затова не е уместно да се правят сравнения с което и да е от популярните заглавия като GP 500, Superbike 2001, Suzuki ALSTARE – Racing Line или с чисто екшън-игрите като MotoRacer или Motocross Madness. Поведението на моторите по трасето е много далеч от истината, а управлението е толкова лесно, че дори за начинаещите не би било особен проблем да постигнат победа.

Друга причина, поради която смятам, че новото заглавие от каталога на Acclaim не струва, са прекалено стандартните и изтъркани варианти за игра, които Acclaim ни предлагат. Това са до болка познатите Single Race, където ще се състезавате срещу порядъчно некадърни противници, и Time Trial, в който основната цел е да подобрите рекорда за време, поставен за съответната писта. Мултиплейър няма, ако не броим конзолната недомислица, наречена Splitscreen. Все пак хората от Acclaim са се опитали да разнообразят нещата с въвеждането на шампионатен вариант с икономически елементи,



но и той е също толкова скучен, колкото и останалите Quick Race-състезания.

Всички тези неща можеха да се преглътнат по някакъв начин, ако графичното оформление беше добро. За съжаление единственото, което авторите са успели да сътворят в това отношение, е на ниво отпреди две години. Мотоциклетите и състезателите са оформени безкрайно ръбато, а пейзажите около пистите са явление, което дори не си струва да бъде коментирано. Музиката в играта е под всякаква критика, а шумът от състезанието силно наподобява звуковата картина на някой автотракторен парк.

Когато към всичко това прибавим прекалено високите системни изисквания, става ясно, че Ducati World не е нищо повече от нескопосан опит да се направи чисто рекламна игра в стил Need For Speed: Porsche Unleashed. И ако Ducati имат 75-годишна традиция в производството на качествени мотоциклети, то не знам колко години ще са нужни на Acclaim, за да не си позволяват да пускат на пазара заглавия от такъв тип.

Age Of Sail II

Огромно разочарование след великолепно начало

■ Akells ■ www.akella.com/aos2 ■ PII233, 64 MB RAM, 8 MB 3D Video Card ■ Морски симулатор

ОТ АВТОРА

■ За капак на всичко играта е и страшно бъгава - има много проблеми със забиване на цялата система, с невъзможност да се използват някои savegames, с хаотичното движение на мишката... Особено са онеправдани собствениците на Voodoo видеокарти. Но тези проблеми поне има шанс да се оправят с patch, който вероятно ще е готов преди излизането на този брой на PC Club.


В играта има и наземни фортове.


Менюто за управление на група от кораби.


Този залез е невероятен!

AOS II следва да бъде симулатор на битки между ветроходни кораби от втората половина на 18 и началото на 19 век и по тази причина в статията са използвани специфични термини, които вероятно няма да бъдат познати на всеки. Какво обаче е останало от първоначалните намерения на производителите?

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Тази игра е създадена от Akella Software – руската компания, която само преди два месеца издаде и приключенската игра Sea Dogs, осемдесет процента от съдържанието на която съставляваха морските битки със старинни ветроходни кораби. Още тогава на много фенове направи впечатление силното опростяване на иначе сложните природни закони, на които са се подчинявали някогашните сражения. Отговорът на производителя бе, че това е направено съзнателно, за да стане играта по-достъпна за широк кръг играчи и това беше приемливо, тъй като тя имаше много достойнства и беше наистина интересна. След излизането на Age of Sail II обаче може да се направи един-единствен извод – че просто производителите са крайно некомпетентни! И не само че са некомпетентни, но дори упорито отказват да се пообразоват, тъй като бе достатъчно да разгледат собствения си форум и щяха да научат от феновете много повече за ветроходството, отколкото някога изобщо са знаели.

Номерът с уж съзнателното опростяване на играта не може да се приложи при Age of Sail II, тъй като тази игра вече има претенциите да бъде симулатор, а не просто екшън по море. Ако някой се съмнява в това, нека да погледне менюто за управление – то включва няколко десетки бутона, стрелки и плъзгачи и цял куп падащи менюта! Ето сега и безплатен урок номер едно за Akella – главното за един симулатор е достоверността и всичките тези бутони, бутончета, стрелички, плюсчета и минусчета не трябва да служат само да създават добро впечатление, а наистина да дават възможност за максимално доближаване до реалността при управлението на играта – независимо дали това е ветроходен кораб или съвременен боен самолет!

За съжаление в играта на Akella (която явно неслучайно сега се разпространява от Talonsoft, а не от разпространителя за предишната Sea Dogs) има едно-единствено добро нещо – първоначалното впечатление! Великолепната графика (типична и за предната игра) заедно с различните светлинни ефекти подтиква геймъра да зяпне от приятна изненада. Втората приятна изненада идва от действително многобройните менюта, бутони и

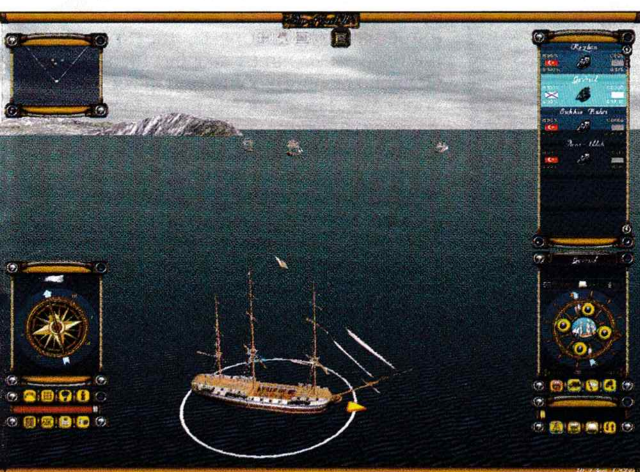
Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	6	5	5

При цялата тази липса на елементарни познания вече не ме изненада, че Akella не може да се справи и с такива дреболии като правилните флагове на корабите. Например френските кораби развяват трикольори, докато през много години от тази епоха във Франция са управлявали Бурбоните (бял флаг с кралската лилия). Всички испански кораби пък са с традиционния жълто-червен флаг – а той е въведен едва през 1785-та година именно защото старият испански флаг прекалено приличал на знамето на Бурбоните. Колкото до британските бойни кораби пък – в действителност те са вдигали различни флагове в зависимост от ескадрата, към която са принадлежали! Но хайде сега капризи...



Този страшен двупалубен тримачтов боен кораб всъщност има само по пет оръдия на всеки борд и общо двадесет и пет души екипаж! Толкова по въпроса за достоверността на графиката.

Ето и подробните данни за същия кораб.



Може да спечелите и без да правите абсолютно нищо – компютъра сам ще се победи!

плъзгачи за управление, които при това са доста грамотно направени и са реално използваеми – това създава надеждата у всеки истински фен на симулаторите, че действително е създадено нещо велико! Впрочем в този дух са и многобройните ревюта по геймърските сайтове – прехлас по добрата графика и цитиране на обилие от цифри, включително и наличието на цели 216 сценария за битки... дори имаше телешки възторг от възможността да "select-нете" няколко кораба едновременно и да ги управлявате като група, точно както "пехотинци или орки". Вероятно за тези, които са правили ревюто, е трудничко да схванат такава сложна мисъл, но един ветроходен кораб не е нито пехотинец, нито орк – и поне аз не съм виждал игра "Симулатор на пехотинец (или на орк)". Освен това по това време не са съществували два напълно идентични ветроходни кораба – дори и тези, които са били от един тип, били са строени в една и съща корабостроителница и от един и същ майстор-корабостроител са имали по-големи или по-малки разлики помежду си... Какво остава за кораби от различни типове. За Akella обаче единствената разлика между корабите е скоростта и маневреността им. Те упорито отказват да проумеят доста елементарното обяснение, което получаваха от много фенове, че различните кораби имат различно поведение в зависимост от положението им спрямо вятъра – по принцип ветроходните кораби, които са били с по-издължен корпус и снабдени с коси ветрила са можели да се движат по-остро спрямо вятъра отколкото големите многомачтови ветроходи, снабдени с прави ветрила. Друга най-елементарна неграмотност на производителя е възможността, която е дал на корабите да се въртят на място с абсолютно свалени платна и с нулева скорост. Единственият начин това да стане на практика е да се пусне лодка, която с гребане да се опита да извърти носа или кърмата на кораба в нужната посока... и по съвсем логични причини това няма как да стане в разгара на битката. На практика кораб със свалени платна и с нулева скорост просто ще почне бавно да дрейфува по вятъра и може леко да се извърти в една или друга посока в зависимост от аеродинамичните показатели на корпуса му (и не си въобразявайте, че може насред морето да се хвърли котва).

Впрочем още след една или две битки ще забележите, че и претенциите за графичната детайлност и достоверност на корабите е абсолютен мит!



Копенхаген трябва да падне.

Една от кампаниите е битката за надмощие в Черно Море между Русия и Турция и още в първия епизод вашият кораб ще трябва да се изправи срещу четири турски бойни кораба, три от които са с по 12 оръдия, а четвъртият е равностоен на вашия... но странно защо и четирите кораба са абсолютно еднакви на външен вид! Подобни епизоди ще ви разкрият и друг огромен недостатък – практически пълната липса на каквото и да е AI. В следващия епизод от същата кампания трябваше да се справя с шест турски кораба, които се криеха между два острова и оттам нападаха невъоръжени търговски ветроходи. По въоръжение турската флота превъзхождаше с 4-5 пъти моя кораб, но пак нямах никакъв проблем да се справя с тях – два от турските кораби потънаха веднага, като се удариха в брега на един от островите, а третият потъна малко покъсно след като се блъсна във флагманския им кораб. Останалите три кораба просто се движеха хаотично, докато аз свалих всички платна и неподвижен започнах да ги обстрелвам от максимално разстояние с гюллета (с опцията autofire). После пуснах играта на максимална скорост (32x) и отидох на пазар. След половин час вече бях победител!

В играта на Akella има и една друга тъпня, която ме издразни максимално – по време на битка може да заделяте част от екипажа да прави... ремонт! Да, именно по време на битка! Един от корабите ми беше останал на 70% и за около 5 минути моряците ми го поправиха до 100% именно по време на битка! Чудно защо тогава са били тия огромни корабостроителници и многомесечни ремонти – там трябва да са или много по-некадърни от простите моряци, или страшни мързеливци!

Какво още да ви кажа за това недоразумение, наречено Age of Sail II... за мен това дотук е предостатъчно, тъй като очевидно това не може да бъде никакъв симулатор! Но може би ще се намери някой, на когото ще му хареса просто наистина да "select-не" всичките си кораби като че ли са орки и да започне да "клика" по противника... Но не е ли по-добре да се изчака малко до излизането на Warcraft III?

Europa Universalis

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	6	5	6

■ Paradox Entertainment ■ P200, 64 RAM, DirectX 7 ■ RTS

ОТ АВТОРА



■ В техническо отношение играта е много добра, но нещо й липсва тръпката. Такива стратегически игри винаги са били походови, но тази не е, логично обяснение няма. Може би, за да може да се нарече RTS, са я направили игра в реално време. Поредната победа на маркетинга над логиката.





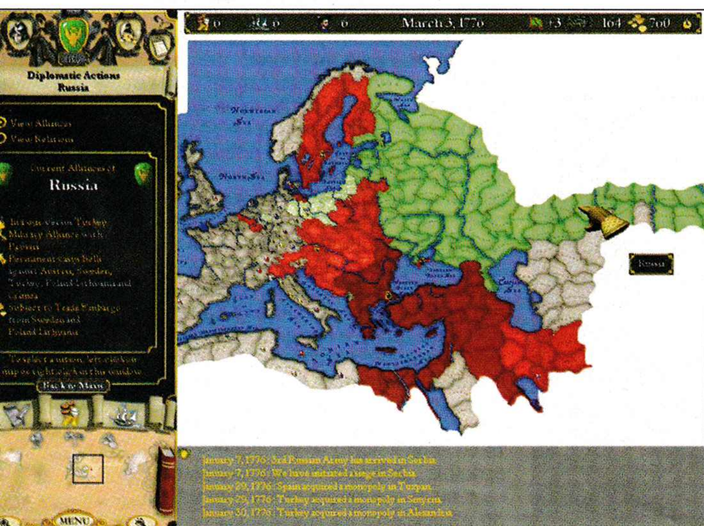
Europa Universalis е пример как малка шведска компанийка може да пробие на голямата сцена. На голямата шахматна дъска, както би се изразил Збигнев Бжежински. Та за шахматна дъска и става дума.

Станил Божков
s_bozhkov@pcclub-bg.com

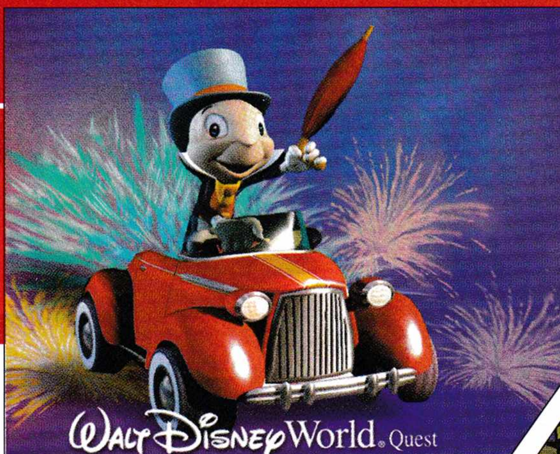
Цялата игра е разделена на провинции и местите фигурите от провинция в провинция. Реално погледнато, това са вашите армии, композирани от трите рода войски: пехота, кавалерия и артилерия. Europa Universalis (Вселената Европа, Европа е всичко) се опитва да бъде на моменти прекалено реалистична, като същевременно запазва доста абстрактен интерфейс и ви ограничава. Да вземем за пример Освободителната война на България (да, и това го има като сценарий, макар и малко прикрито – Възходът на Русия), атакувате с огромна, непобедима, превъзходна, модерна армия цариградската крепост, пазена от десетхиляден гарнизон и след няколко секунди от тази армия е останала някаква жалка част. Къде е причината? Елементарно, Уотсън, биха възкликнали някои, тази провинция не може да издържа толкова народ. Войниците са измрели от глад, а не от вражеските снаряди. Този стратегически проблем съществува и при флота – пращате прекрасна експедиционна част да прави проблеми, да кажем, на Швеция, междувременно местните в Азербайджан се разбунтуват и докато се занимавате с вътрешните си проблеми, цветът на нацията ви умрял от скорбут някъде в Северно море. Въобще имперски проблеми. На имперско ниво можете да водите дипломация, много добре развита дипломация. Сключването на царска женитба ви прави добри приятели и почти съюзници с жертвата. Можете съвсем спокойно след известно време да предявите правата си върху вражеската корона. Воденето на война също е тънко занятие, можете да окупирате цялата опозната територия и това да не ви направи победители. Тотален погром над противника би ви донесъл максимум три провинции печалба, и то не най-добрите. Всичко в Europa Universalis се решава на масата на преговорите. Именно това ограничава възможността за възникване на тотална война. Препоръчително е провинциите, които ще спечелите, да бъдат от вашата религия, защото иначе бунтовете не ви мърдат. А ако имате в съседство държава с вашата религия, можете да я завладеете тихомълком. Подкупвате ги известно време докато не омекнат към вас след това ги правите васали, след това се правите още малко на добрички и послушни и ги анексирате. Europa Universalis има претенциите да може да се развива и наука, но това не е истина. След първите пет-шест технологии следващите са просто надграждане. Няма да откриете танковете или броненосците, колкото и пари да хвърляте в развитието на сухопътната армия или флота съответно. За сметка на тези проблеми машината за дипломация е много добра и дълбока. Можете да поставяте каквито си поискате условия, да дразните врага или да се подмазвате на съюзниците си, да давате подкупи и да искате контрибуции и всичко това в реално време.

Като цяло играта си я бива, тези, които са играли Colonialism, ще намерят много прилики. Europa Universalis е компютърен вариант на нашумелите в САЩ настолни игри (board games). Тя има много добра 2D-графика, добра музика и звуци.

Ако сте склонни да преживеете проблемите, Europa Universalis би могла да ви достави голямо удоволствие за дълъг период от време.









Вече не са нужни визи, за да посетите Дисниленд...

Magical Racing Tour



■ Disney ■ www.disney.com ■ P200, 32 MB RAM, Joypad (препоръчително) ■ Racing

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	9	10	9



Минаването през тези плочи ускорява машината ви.

В новата игра на Disney ви се предлага уникалният шанс да посетите почти всички увеселителни паркове на планетата, без да напускате дома си. За разлика от последните компютърни продукти на популярната компания, този път забавлението е пълно.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Magical Racing Tour представлява състезание с колички, където зад волана стоят най-известните рисувани герои. Сред тях ще разпознаете звезди като Chip, Dale, Jiminy Cricket и десетина по-малко известни персонажи, както и някои съвсем нови физиономии.

В началото ще имате възможност да премерите шофьорските си умения в само един парк. Ако успеете да финиширате първи, ще се "отключат" още две трасета за състезание, като ги минете и тях, получавате други и т.н. Концепцията на играта е съвършено проста и няма да се опре дори на най-невръстните геймъри, за които всъщност е предназначен този продукт.

Освен колички ще можете да покарате и други превозни средства.

Управлението е елементарно.

Имате два бутона за маневриране (наляво и надясно) и един за ускорение. Особеното е, че с допълнителен клавиш се пускат в употреба различните power-ups, които ще намирате в балончета на определени места от пистите. Това няма да обърка никой, който е запознат със заглавия като Rollcage, Wipeout или Re-Volt. Тук power-up-ите са по-малобройни, но особено забавни. С помощта на самонасочващи се лешници ще можете да обстрелвате опонентите си, с чаена чаша ще ги забавяте, можете да ги превръщате в жаби, а отделно ще получавате бонификации под формата на ускорение.

Графиката е много приятна, въпреки че е далеч от класата на Re-Volt, но тук трябва да се има предвид, че Re-Volt търси реализъм, докато при MRT е точно обратното: стремеж към образ, подобен на рисуваните филмчета.

Няма начин да не забележите звуковото разнообразие. Героите се кискат забавно, когато направят мръсно на останалите състезатели, различните обекти по трасето съскат, ръмжат и трещят. Музиката пасва идеално и създава невероятна атмосфера.

В началото определих играта като състезание с колички, но това не е съвсем вярно. Освен колички ще ви се даде шанс да покарате лодка по река в джунглата, ще беснеете със сноумобил по импровизирана ледена пързалка, ще карате стари брички из ретропарк, бъгита, пиратски кораби и др. В общи линии видът на превозните средства зависи изцяло от съответните трасета, а те са твърде много за подробното им описание. Пистите са разнообразни, както можете сами да прецените от техните имена – Dinosaur Park, Къщата на ужасите, Rock'n Roller Coaster, Космическата планина и всякакви други кътчета от Дисниленд.

Единственият недостатък на Magical Racing Tour е непрестанно нарастващата трудност на всяко поредно ниво. Не съм убеден, че по-малките деца ще успеят да се преборят с тях, но днешните хлапета растат бързо и човек никога не може да е сигурен. Иначе играта заслужава бурни аплодисменти – не за високотехнологичните си качества, а за геймплея и най-вече основната идея, които определено заслужават да им се обърне внимание.



Няма значение дали ще стартирате първи, обратите са неизбежни до самия край.

Pizza Connection 2

Бизнесът с пици отново е на мода

■ Virgin ■ www.vie.co.uk; P II 300 ■ 64 MB RAM, 4 MB Video Card
■ икономическа стратегия

ОТ АВТОРА

■ Тази игра наистина е страхотна. Отдавна не бях виждал икономическа стратегия, която да носи такава наслада. Отделете няколко дни на Pizza Connection 2, и сами ще се убедите в качествата на това прекрасно заглавие.



Токио през нощта.

Икономическите стратегии винаги са ме привличали по особен начин. Свободата на действие, която предоставят този вид игри, е неограничена. Като собственик на огромна империя, специализирана в даден отрасъл на икономиката, можете да правите какво ли не – да купувате, продавате, да си играете с общественото мнение, да трупате солиден капитал, да съсипвате конкуренцията... и да изявите своите грандомански заложби :-).

Даниел Неделчев
Dido@sofianet.net

Както се досещате от заглавието, новата игра на VIE се различава от останалите икономически стратегии – главната ви цел е да основете просперираща фирма за производство и продажба на пици! Да, правилно сте чули, пици. Колкото и глупаво да звучи, тази игра предлага невероятно богат геймплей – освен че трябва да приготвите пиците, трябва да построите ресторанти, в които да ги продавате, да наемете персонал, да се съобразявате с вкусовете на различните групи от населението и още и още... Проблемът е, че и 10 страници нямаше да ми стигнат, за да ви запозная с играта в детайли, затова ще наблегна на основното.

Идеята за бизнеса с пици не е нова. Преди доста време, когато на върха на славата си беше VGA-графиката, на геймърския хоризонт изплува една от най-добре замислените икономически стратегии, които съм виждал – Pizza Tycoon. Макар да не получи известността, която заслужаваше, тази игра беше и още е страхотно забавление за маниаците на икономическите стратегии. Преди около две години се появи и Pizza Syndicate, която бе заимствала основния замисъл на своя предшественик, но предлагаше и множество нововъведения. Най-новото заглавие, заложило на идеята за ресторантьорския бизнес с пици, е събрало в себе си най-доброто от своите "прародници" и с готовност предлага на пазара наистина завършена и качествена концепция.

Можете да изберете между два вида игра – свободна и игра по мисии. Ако изберете мисиите, ще трябва да покорите десет световни столици, като във всяка една трябва да изпълните по три различни задачи. Ако решите да играете свободна игра, ще трябва сами да изберете кой от тези градове да превземете. Всички реални места са пресъздадени много детайлно – в Париж ще видите Айфеловата кула, в Сидни – известната опера. Започвайки нова игра, имате възможност да моделирате и лика на своя герой. Той си има определени характеристики, които ще се повишат при постигането на успехи в бизнеса. Можете да изберете също така логото и цвета на своите ресторанти.

Първоначално няма да разполагате с нищо освен със скромна сума пари. Те няма да стигнат за построяването на ресторант, затова ще трябва да наемете такъв. Той представлява малко помещение за клиенти с 4-5 маси, още по-малка кухня и склад за продуктите. Следва персоналът – можете да го наемете в градската администрация. Като начало ще ви трябват един готвач, двама келнери и двама носачи. Ресторантът вече може да отвори врати... опа, забравихме менюто. Приготвянето на пици е едно от най-забавните неща в играта – разполагате с множество зеленчуци, меса, плодове, сирена, подправки... включени са дори мравки и змийско месо! В градовете живеят няколко основни групи хора – деца, тийнейджъри, бизнесмени, пенсионери, работници, "големи клечки" и др. Всяка от тези групи има своите вкусове, както за храната, така и за обзавеждането на ресторантите, музиката, която трябва да изберете за своето заведение, персонала, цените.

Като стана въпрос за обзавеждането на ресторантите, имате голям избор от маси, столове, украса, подови настилки. Те са разделени в четири категории – семпло обзавеждане, изискано, модерно и първокласно. Големите клечки харесват

Хубав ресторант имаше конкуренцията... преди да го взривя.



Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	9	8



Първокласното обзавеждане, персонал и цени привличат много клиенти.



Няколко хлебарки и дървесни червеи сриват репутацията на "колегата".

най-скъпото, първокласно обзавеждане, докато обикновените работници се чувстват добре само при семпло обзавеждане. Добре обученият персонал също допринася за уюта на клиентите. Състои се от готвачи, келнери, носачи и менажери, за които ще стане въпрос по-късно. Всички те имат три основни характеристики – скорост на работа, мотивация и здраве, както и по една допълнителна характеристика според професията им – готварство за готвачите, сервиране за сервитьорите и т.н. Мотивацията на всички зависи от заплатата, която им давате – ако искате те да са добре настроени за работа, трябва да повишите паричното заплащане. Ако пък искате някой от персонала ви да повиши специалната си характеристика или скоростта на работа, има възможност за допълнително обучение. Ако стресът от работата на хората ви е твърде голям, тяхното здравословно състояние ще се влоши. Тогава трябва да прибегнете до съответното лечение, за да повишите този показател.

Носачите имат не по-малко важна задача от останалия персонал – те зареждат ресторанта с нужните продукти за приготвянето на пиците. Желателно е в близост до ресторанта си да построите или наемете склад. По този начин зареждането с продуктите става значително по-бързо. Можете да изберете между няколко доставчика на храни – всички те предлагат различно качество на различни цени.

Като съберете достатъчно пари, трябва да построите и офис на фирмата си, който можете да ъпгрейдвате до шесто ниво. От него можете да ръководите цялата си империя. Например да наемете менажери за своите ресторанти – те ще се погрижат за всичко вместо вас. Ще определят цените на пиците, в зависимост от използваните продукти, ще следят за състоянието на обзавеждането, ще оптимизират работното време на останалия персонал. Веднъж построили своя офис, ще можете да разширявате и ресторантите си до среден и голям. При всеки нов ъпгрейд се разширява залата за клиенти, кухнята и складът в заведението. Множество функции се автоматизират. Например за обзавеждането на ресторантите вече можете да наемете професионален архитект, който да свърши тази работа вместо вас. Създаването на нови рецепти също вече не е ваша грижа. Разбира се, всички автоматични функции, освен удобство, означават допълнителни разходи.

Цялата тази автоматизация на производството и продажбите ви дава възможност да съсредоточите силите си в масирана рекламна кампания и очерняването на конкуренцията. Рекламата е важен фактор за успеха – можете да наемете дирижабъл, който да кръжи над града и да привлича множеството изгладнели клиенти към вашите пицарии. Из градовете са пръснати множество рекламни пана и колони, които срещу нескромен наем, ще агитират плюсовете на вашите заведения. Конкуренцията е наистина досадна, но от своя офис ще наемате различни бандюги, които да сринат репутацията на опонентите ви. Например да изпратите гангстери, които да постреля в заведението на противника и да изплашат клиентите му – бъдете сигурни, че те няма да се върнат втори път. Множество гадни номера използва и конкуренцията срещу вас – тук на помощ идват бодигардовете. Можете да ги наемате за всеки ресторант и да бъдете сигурни, че проблеми няма да има. Всичко, изброено дотук, е само една малка част от възможностите, които ви предоставя Pizza Connection 2.

Един от минусите е прекалено сложният интерфейс. За да свикнете с пълноценното управление на империята си и да се запознаете с пълните възможности, ще ви трябват поне 2-3 дни.

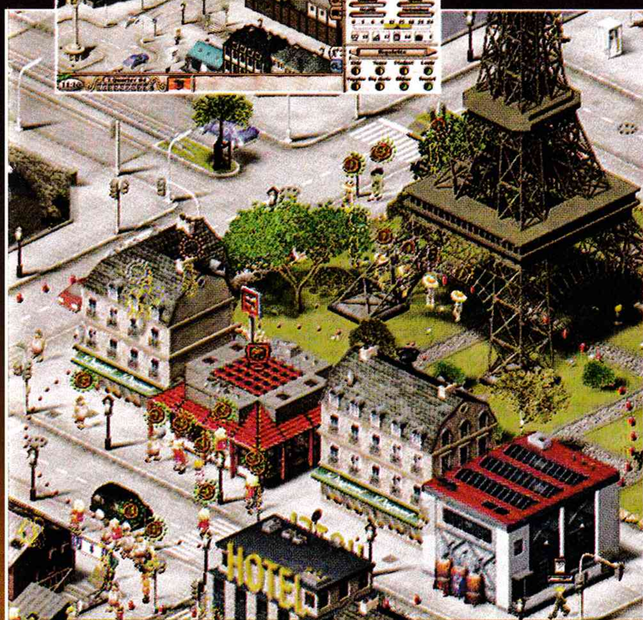
В графично и звуково отношение, играта е на ниво. Градовете са пресъздадени много реалистично и детайлно, по улиците се движат хора и автомобили. Всички персонажи в играта са прекрасно нарисувани – гражданите от различните класи носят своите отличителни белези, готвачите представляват възпълнички мъже и жени с високи шапки, сервитьорите са с присъщите им стриктни униформи. Звуците са специфични за всеки град – говорът на хората, музиката. В ресторанта ще чувате тракане на съдове и прибори, шумни разговори.

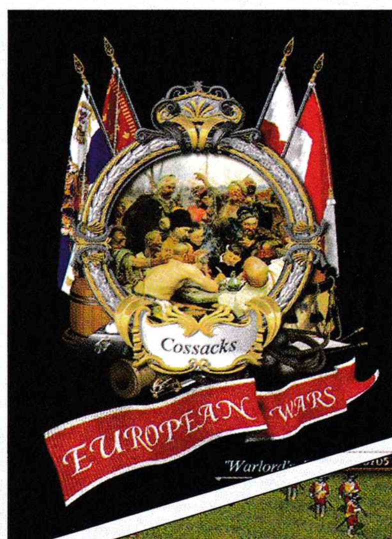
Pizza Connection 2 е страхотно забавление, както за феновете на икономическите стратегии, така и за новаците в този жанр. Някой от вас могат решат, че играта е прекалено сложна, но веднъж свикнете ли с трудничкия интерфейс и богатия геймплей, ще се влюбите в нея.

Персонал можете да наемете от градската администрация.



Изгладнели парижани се отправят към моята пицария.





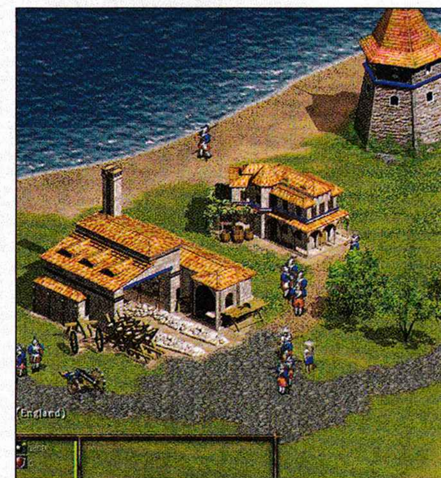
Cossacks European Wars

Невероятно добра

■ GSC ■ www.gsc-game.com/english/cossacks/index.shtml ■ P200, 32 MB RAM, 2 MB Video Card



Ready! Steady! Fire!





Историческите битки с хиляди участници са достъпни само в мрежа.

Никому неизвестната украинска компания GSC досега е правила игри главно за германските разпространители. Благодарение на Cossacks: European Wars обаче тя със сигурност ще стане прочута в целия свят!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Тази нова игра, която се разпространява от германската компания CDV, е абсолютно задължителна за всеки фен на историческите стратегии! В нея ще намерите великолепна графика и sound, а като геймплей ще разпознаете икономическата база на Age of Empires, битките със стотици и дори хиляди участници от Shogun: Total War и дори елементи на походовата стратегия Imperialism. Същевременно има и достатъчно нови елементи, които да придадат специфичен облик на играта и по-важното – тези нови елементи са достатъчно добре вписани и не създават впечатление за взети оттук-оттам "кръпки".

Действието се развива през 17 и 18 век в Европа – епоха, през която с много битки и кръв са се очертали днешните политически граници на европейските държави. В играта участват сегашни и бивши икономически и военни величия, както и някои държави, които днес отдавна са загубили политическата си самостоятелност. Сред главните действащи "лица" ще намерите Англия, Прусия, Саксония, Русия, Франция, Испания, Австрия, Португалия, Холандия, Швеция, Полша, Пиемонт, Венеция, Турция, Алжир и за гъделичкане на националната гордост е добавена и Украйна. За да приключим с темата "гъделичкане на националната гордост" – авторите доста са се поизмъчили, за да придадат правдоподобност на присъствието на Украйна в този списък и дори са създали цяла кампания специално за нея – Украйна срещу Турция (нищо, че по това време земите, които влизат в днешна Украйна, са били владения на чужди държави). Разполагате общо с четири кампании, десет сценария за single play и с генератор на карти както за single, така и за мрежова игра. Освен това само в multiplayer можете да се пробвате и в дванадесет педантично възпроизведени исторически битки.

Дребната хитрост с Украйна не означава, че играта е нещо претупано или набързо направено. Твърдо може да се каже, че графиката е по-добра отколкото в Age of Empires, особено с добавените специални ефекти, като например отраженията на корабите във водата и пушека при изстрелите на оръдията и пушките (само не разбрах защо експлозиите са бели – дали



Типична морска битка.

sacks an Wars

Единственият недостатък на играта е спорният интерфейс – щеше да е по-добре, ако бяха добавени hotkeys само за най-важните сгради. В момента се работи по expansion pack и се надявам, че тази промяна ще бъде предвидена.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
10	8	9	9

стратегия

■ RTS



Това не е много по-различно от Age of Empires.



Long live the King!

пък не е заради прословутата германска цензура?). Подобни суперлативи могат да се кажат и за звука – музиката е с националните мотиви на участващите народи, а звуците са над средното ниво за подобни стратегии. Е, не се чуват бойните викове на войниците (като в Shogun например), но пък се долавят бойните ритми на полковите барабанисти, а изстрелите от оръдията и от мускетите са много убедителни.

Като стратегия играта също е на по-добро ниво от почти всички исторически RTS-та, които са излизали през последните години. Ресурсите, от които имате нужда, са цели шест – освен традиционните food, wood, gold и stone, са добавени iron и coal. Последните два ресурса се използват донякъде за research, но най-важното им употреба е за огнестрелните оръжия – от въглищата се прави барут, а от желязото – гюллета, шрапнели и куршуми (е, не са от олово, а от желязо:)). Това предназначение на последните два ресурса ги прави безценни за воденето на бойни действия – изчерпи ли се запасът от един от двата, спират корабните оръдия, спират защитните кули и полевите оръдия, а мускетарите стават беззащитна плячка! Дървото, златото и камъкът се използват за строеж и за research, но и за upkeep на някои сгради, военни единици и на корабите. Всички каменни стени изискват след построяването им upkeep от камък, всички дървени – от дърво, а всички кули, кораби, наемни войски (които не сте произвели сами) и всички оръдия – от злато. Тук е потърсен



Всяка нация има собствен архитектурен облик.

и интересен баланс между различните типове войски и оръжия. Например корабите са много мощни – всички с изключения на най-малките могат лесно да се справят с наземните кули... само че най-мощните battleships изискват цяло състояние за upkeep! За сравнение – един battleship изисква СТО ПЪТИ повече злато за upkeep отколкото следващите по сила кораби (фрегатите)! За сметка на това пък "евтините" фрегати изразходват астрономически количества желязо и въглища – въобще трябва много добре да си помислите преди да започнете строителството на голяма флотилия!

При целия този свръхразход на ресурси добрата новина е, че те са практически неизчерпаеми – но в мините можете да вкарате ограничен брой работници (от 5 до 95 в зависимост от степента на ъпгрейд), а е ограничен и броят на работниците, които могат да копаят камък по наземните кариери. За да се ориентирате какво означава броят на работниците в мините – на практика цели 19 работници трябва непрекъснато да добиват злато, за да поддържате един-единствен battleship! Тези ограничения с броя на работниците изискват максимално бърз ъпгрейд и research на технологиите, които служат за повишаване на добивите.

Много интересни решения са намерени за управление на войските. В повечето подобни стратегии от този тип максималният брой на произведените units е 100-200. В Cossacks: European Wars това ограничение е 8000! За да се управляват ефективно толкова много войски, е въведена опцията за отрядите и батареите. Можете да произвеждате офицери и барабанисти и един комплект офицер/барабанист обединява един отряд пехотинци. Тези отряди ви се появяват на отделно меню и могат да се командват като че ли са един-единствен човек. Оръдията също могат да се групират в батареи, но не можете да групирате конниците – за тях остава само старият метод с Ctrl (1-9), а по същия начин можете да маркирате и често използвани сгради или корабите. За бързото намиране на сградите е използван един метод, който се различава от традиционните с hot-keys. Засега не е ясно дали е по-удобен, но при него не се налага да заучавате съответния hotkey за всяка сграда. С натискането на Ctrl (b) в долния край на екрана се появяват иконки на всички сгради и след това с мишката можете да изберете която от тях ви е необходима (по подобен начин може да действате и с войските, корабите и работниците). Натискането после на space ви прехвърля при избраната сграда, а ако имате повече от една сграда от същия тип – например пет кули, последователното натискане на space прави последователна обиколка и на петте кули.

Много интересно решение е възможността да "тренирате" войниците си. В много игри единиците трупат experience и повишават показателите си. В CEW това става с тренировки (срещу все по-увеличаващ се разход на ресурси) и важи за абсолютно всички войници от същия тип – както вече произведените, така и новосъздаваните, при това повишаването е отделно и независимо от различните ъпгрейди и изобретяването на нови технологии.

Всичко, изброено дотук, показва, че играта е не само интересна, но и доста сложна. За щастие производителите са предвидили и три много подробни tutorials, както и прекрасна енциклопедия, която освен друго е и добър източник на исторически сведения.

ОТ АВТОРА

■ Ако случайно някой не го е подозирал - според производителите на играта въздухоплаването е изобретено от украинец! Предполагам, че някой беден селянин е построил в сламената си колиба балон и от него замерял турските еничари с оборски тор:) Благодарение на това "изобретение", ако играете с Украйна, ще получите наготово въздухоплаването, а то разкрива картата и премахва наличния fog of war.

С пушка на лов за мамути

Carnivores: Ice Age

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	6	7

■ Action Forms/WizardWorks ■ www.wizardworks.com/carnivores_ia.htm ■ Pentium II, 64 MB RAM, 3D Video ■ Simulator

п Производите

ОТ АВТОРА



■ В Ice Age има огромни красиви карти, приятен звуков фон, добри оръжия и други екстри, животните пък са опасни и агресивни - на всеки ще му се иска да ги убива. С десетки. Само дето тая игрица са я правили ловци за ловци и са я тествали ловци. Според които да си подбиеш виртуалните крака от няколко часа самотно трамбоване из долини, хълмове и хребети, да съзреш бясно препускащо чудо и да го уцелиш на магия, а после то да се въртне и да те прегази като гневен носорог от "Дънди Крокодила" си е супер кеф. Уви.







Игрите на ловно-риболовна тематика далеч нямат популярността на first person shooter-ите или стратегиите в реално време, но (признавам, за мое голямо удивление) се продават в предоволни количества и масово се произвеждат следващи части. Ловният симулатор Carnivores стартира през 1999 г. Малко помалко от година след това Action Forms и WizardWorks пуснаха втората част, а съвсем наскоро се появи и третата с красноречивото подзаглавие Ice Age.

Елица Тодорова
e_todorova@pcclub-bg.com

Известно е, че човечеството не познава ограничения в лова и преследва със спортна или кулинарна цел всичко, което мърда, от африкански бизони, до котката на съседите. Смята се, че особени чарове крие ловуването на рядко срещани животни (няма да навлизам в темата за техните права този път). Едни дават мило и драго да преследват елени и глигани, други мечтаят да гръмнат лъв, лос или поне крокодил. Carnivores отива още по-далече – тук за жертви на човешката изобретателност и жестокост са избрани животни, които са не относително, а абсолютно недостъпни, поради това, че са от отдавна измрели видове.

Бронтозаврите, стегозаврите и тиранозаврите от предходните части сега са заменени с фауната от ледниковата епоха, която се състои от плеяда не по-малко страховити хищници. Фирмата, която се занимава с организиране на сафарита, където си поискате из времето и пространството, този път ви пренася на чужда планета, която е в ледников период. Ледът и снегът обаче не са навсякъде – срещат се и кални, незамръзнали области. Местностите за лов за общо 5 и можете да си избирате дали да излезете на хайка посред бял ден, призори или нощем (последният режим е изморителен).

Задачата ви е да убивате животни и да получавате точки за това. С точките си купувате по-добри оръжия и плащате достъпа си до следващата местност със следващата група кръвожадни допотопни твари, които пак трябва да застреляте. Точките се степенуват в зависимост от това колко опасно животно сте погубили. Имате на разположение глигани, вълци, гигантски елени, мечки, саблезъби тигри и всевъзможни други, които вече са известни само с латинските си названия. (Примерно такива едни подли бързоходни чудовища, които нападат в гръб, виждате ги тогава, когато вече ви хрупат белите меса в анимацията преди Ом-



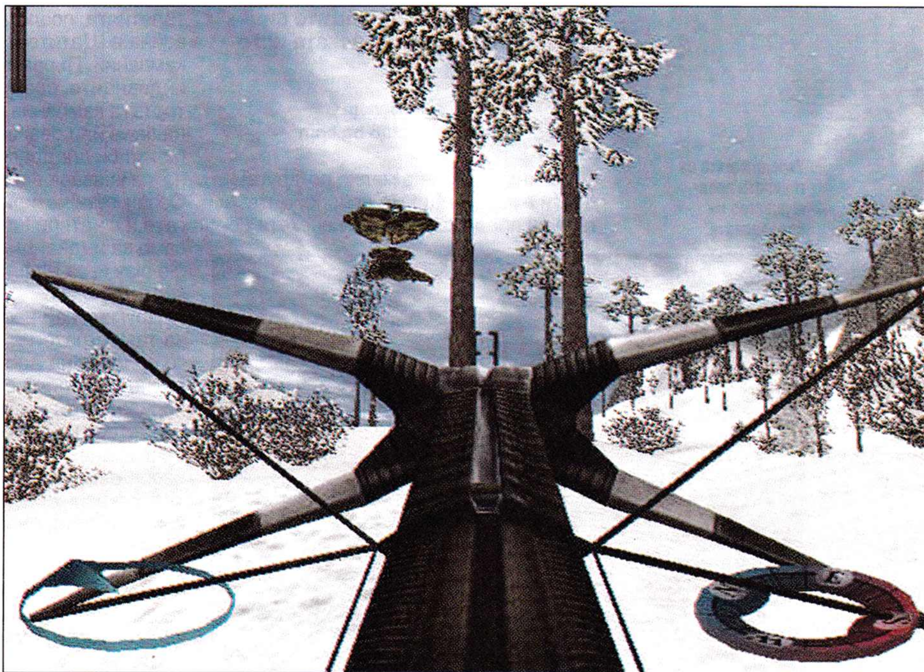
разния на Всички ни Надпис. Приличат на щрауси.) Някои са определени като опасни, други като особено опасни, а трети стават опасни само ако ги раните. Трудно е да се прецени дали това е истина, защото всичките до едно се крият от вас много старателно и като забележите първото животно, не бързайте да се радвате, а се пригответе за голяма разходка. Не много ползотворна за съжаление. Зверска досада е да се влачите от хълм на хълм със скоростта на претоварено с хипопотами електрическо влакче за деца до 3 години. Бутон за тичане има, но темпото не се променя толкова, че да притъпи досадата. За сметка на това позволява да се насладите на пейзажа, който е приятен, но няма никаква утеха за това, че всички животни са много по-бързи от вас, включително тези, чието отстрелване не ви носи никакви точки. Приключението започва да се усеща, когато налетите на първото голямо и заслужаващо си усилията животно – ако сте го изненадали отблизо, има вероятност да се засили с тътен към вас и да ви премаже докато премигнете. После ви чакат 1-2 часа преиграване, т.е. десетина километра бродене, докато откриете същата твар... Тогава ползвайте арбалета от по-далеко.

Управлението и интерфейсът са традиционни и много удобни, що се отнася до графиката – веднага след първите няколко крачки по ледената планета става ясно, че при направата на новите декори авторите не са се преработили. Боядисали са бели хълмовете и долините от предишните части, придали са на дърветата подобаващия за периода вид, и са покрили голямата част от водните пространства с лед. Тези козметични промени са смислени, първо, защото са спестили ценно време на програмистите и, второ, защото на снега ясно се виждат кървавите следи на ранените животни и преследването им е облекчено. За съжаление обаче дивечът не оставя стъпки, които да ви насочват. Тук-таме има мътнокафеникави отпечатъци от праисторически лапи, но изглеждат така, сякаш на това място е имало сбор на цяло стадо саблезъби тигри, които после са разперили криле и са отлетели. Може би пък следите са унищожени от вятъра, който е навял сняг върху тях, или дявол знае от какво... Не съм Винету, нито опитен трапер и много ме е яд.

Че оставените следи биха били крайно полезни, ще разберете след първите 15 минути, прекарани в безцелно размотаване из пейзажа, в които не срещнете нищо, годно за убиване, освен прадедите на орлите, които крякат грозно и зловещо и пъргаво се изплъзват от мерника ви. От време на време можете да отстрелвате сравнително безгрижно по някой праглиган, но и от двата вида няма практическа полза, изразена в точки и само ще загубите муниции. А те са ограничени. Освен с обикновената пушка и пистолета можете срещу съответното заплащане да се сдобиете и с арбалет и пушка с оптически мерник или няколко различни помощни средства – например радар или камуфлажно облекло.

Трофеите се излагат препарирани в специалния Trophy Room под открито небе, можете да ги посещавате и да им се любувате или да привиквате домашните си да се гордеят с вашето безстрашие, но по-вероятно е при първото посещение да се депресирате, като видите колко много празни места очакват попълнение. Освен изброените в прегледните менюта животни, в играта има и неописани тайнствени видове, които носят най-много точки. При това не е нужно да ги убивате – можете и просто да ги упоите, което се оценява още по-високо. Това обаче не го видях с очите си, защото не ми стигна търпението.

Основният проблем на Ice Age е, че през по-голямата част от игралното време не се случва абсолютно нищо. Може и да е реалистично (сигурно истинският ловец губи толкова, че и още повече време), но все пак става дума за игра – дебненето и проучването на леса можеше да се съкрати три-четири пъти. Не ми се ще да изглеждам като стръвен екшън-маниак, но твърде често ми се струваше, че играта е симулатор на пенсионерска следобедна разходка в полите на Витоша, а не ловджийско приключение.



Летяща чиния отнася трофеите към залата за излагане.

ОТ НИКОЛА ДЪРПАТОВ:



■ Този път WizardWorks успяха да ме изненадат. Никога не съм си мислил, че ще ми попадне ловен симулатор, който действително доставя удоволствие. Carnivores 3 успя да ми задържи вниманието и докато се усетя какво става, вече бях потрошил няколко часа с играта. А това не е малко за човек, който не си пада по такива игри.

AMERICA
No Peace Beyond the Line

■ Data Becker ■ www.databecker.com ■ P 266, 64 MB RAM, 4 MB Video Card ■ RTS

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	8	8	8

ОТ АВТОРА



■ Играта има удивително добър pathfinding. Всеки unit без проблеми прекосява цялата карта, дори да има неразкрити пространства по пътя му. Бойното AI обаче е доста лошо - изпратете напред един конник и всички вражески войски се втурват след него и загиват, без изобщо да направят опит да стрелят по заобикалилите ги други ваши войници.



Босът на разбойниците е обречен.



Сградите на Desperados могат да се разпаднат всеки момент.

Тази стратегия е създадена от малкия американски филиал на голям германски мултимедиен концерн. Играта получи доста положителни оценки в Щатите, но съпроводени и с доста насмешки "Ето значи как европейците си представяли американската история"!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Истината обаче е малко по-друга! Драги американци! Не европейците така си представят американската история, а самите вие така я показвате във вашите уестърни. Защото стратегията в реално време America: No Peace Beyond the Line е точно това – американски уестърн, претворен в игра. Действието се развива през десетилетията, последвали Гражданската война в Щатите и обхваща четири кампании. Първата и най-лесната е на индианците, следват мексиканците, третата кампания е на разбойниците (outlaws или desperados) и четвъртата (която би следвала да е най-трудна) е на тема завоюването на щата Тексас. Освен тези четири кампании разполагате и с четири tutorials, които обаче са само за индианците, но пък липсва single-play игра на случайно генерирани карти.

Другият най-често срещан коментар за тази стратегия е, че прекалено много прилича на Age of Empires и това е вярно до голяма степен. Наистина производителите са се постарали да заимстват най-добрите неща от тази вече станала класика игра, но това изобщо не може да се счита за недостатък – всички основни принципи, на които е построен интерфейсът и геймплеят, са запазени и новакът играч няма някакви сериозни проблеми с управлението. От друга страна, авторите са се постарали да включат и доста нови неща, които да предизвикат достатъчен интерес поне да изпробвате играта. По всеобщо признание най-забавна е кампанията с разбойниците. Те са единствените, които не произвеждат и не ползват храна – на тях им е необходима единствено... пиячка! Е, това пък ако не е взето от уестърните! Да сте видели някой каубой да влезе в кръчмата и да си поръча боб с наденица например? И децата знаят, че по американските кръчми само се порка, стреля и се играе мошенически покер (и то да се чуди човек откъде се намират жертви за покера, след като всички са мошеници). Другото интересно нещо в тяхната кампания е, че алкохолът се получава чрез дестилация на дървета! Това се казва напреднала технология – да можеше отнякъде да се докопаме до това know-how! Освен това разбойниците са и единствените, които имат само мъже, но това не им пречи да се размножават – ще се въздържа и няма да правя догадки как точно успяват да го постигнат!

Като стана въпрос за дървото – то е най-главната суровина в играта и може да се превръща в храна и за четирите "раси" (или алхохол). Освен това от храна и дърво можете да получавате както необходимите ви работници, така и най-масовите си войници, така че поне на теория дървото трябва да е достатъчно, за да спечелите дадена мисия. Другите ресурси са златото, пушките и конете. Златото може да се копае или да се търгува, но мините са с много малък капацитет, а при търго-

Укрепленията са главното преимущество на бледоликите.




А най-внушителни са сградите на мексиканците.

Въпреки голямото на пръв поглед разнообразие като поиграете повече ще забележите, че различните народи имат и доста общи неща. Например трите "раси" (без разбойниците) добиват по еднакъв начин храна – жените създават ниви, но можете да правите само по пет ниви за всяка построена "granary" ("finca" за мексиканците и "farm" за бледоликите).



Най-лесната кампания е с индианците.



В началото на всяка мисия можете да разгледате картата.

вията са поставени различни ограничения и като цяло количествата злато са нищожни. Това ограничава и количеството на high-tech войските, които можете да построите. Още по-тежък е проблемът с пушките – те могат да се търгуват, да произвеждат срещу астрономическо количество злато или да се крадат и няколко пушки вече са си количество. Всъщност нищо чудно да се окаже, че поне при игра в мрежа е доста безсмислено да правите малобройни скъпи войници (за които е необходимо злато и пушки). Не е ясно доколко е изгодно и използването на конница. За да направите конник, трябва първо да сте създали (или откраднали) кон, а той струва колкото двама-трима обикновени войници.

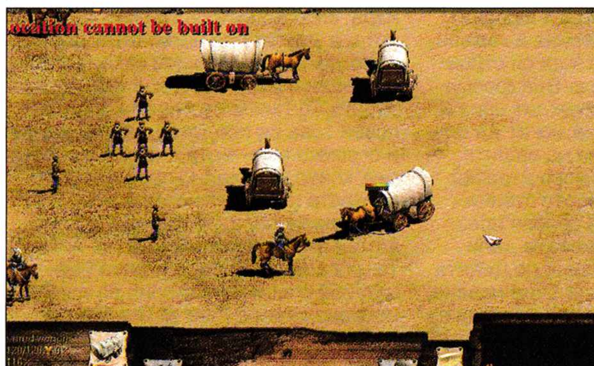
Имате възможност да пленявате и конете на убитите врагове и може би това е по-печеливша стратегия – да създавате пешаци, които да се снабдяват с коне от противника? Въобще за single play играта безспорно е интересна. Със сигурност си заслужава да се опита и в мрежа, но ще трябва доста игра и изпробване на различните "раси", за да се установи доколко предимствата и недостатъците им са балансирани и дали могат да се получат интересни сражения.

Различните "раси" могат да ползват и превозни средства, които при това са и исторически верни – например прочутите фургони на бледоликите и влачените от коне носилки на индианците (travois). Докато разучавах играта обаче, не ме напускаше чувството, че тези превозни средства най-вече са вкарани за повече разнообразие. Например индианците са длъжни да използват тези "travois", когато искат да откраднат пушки от бледоликите, което вече си е направо смехория (става въпрос именно за пушки, а не за топове)! Подобно е и положението с Desperados – в първата мисия те трябва да отмъкнат фургони, с които пак да откраднат пушки! Ами да не са сакати, че не могат да си ги носят под мишница? И да не си мислите, че става въпрос за промишлено количество оръжие? В тази игра две нещастни пушчици вече са сериозно нещо, а десет пушки са цял арсенал!

Графиката не отстъпва на Age of Empires, като сградите са напълно различни за всяка раса – от покритите с нашарена кожа шатри на индианците до белокаменните хасиенди на мексиканците. Е, малко е странно как кожените шатри и каменните сгради се строят единствено от дърво, но предполагам, че иначе играта щеше да стане прекалено сложна.

И за накрая нещо забавно – на моменти английският език, който са използвали германците е доста странен. Например въоръжените с лъкове индианци са наречени "arrow shooters", лагерът на дърварите (който представлява просто две дървени "магарета") носи гордото наименование "wood processing facility", а с бутона "specify assembly location" не указвате място, където ще се сглобяват индианци, а показвате точката, където ще се събират новопроизведените units.

AMERICA: No Peace Beyond the Line предлага приятна игра и добро разнообразие сред многото еднотипни стратегии в реално време. Със сигурност single-play кампаниите са доста интересни, но само времето ще покаже дали играта има бъдеще и като multiplayer.



Легендарните фургони на бледоликите.


Шатрите на индианците са много живописни.





Селяните се нуждаят от охрана, ако не искате неприятни изненади от врага.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	6	8	7

Age of Empires в китайски вариант

■ Eidos ■ www.fateofthedragon.com
■ P200, 32 RAM, DirectX 7 ■ RTS

ОТ АВТОРА



■ Доживяхме да видим и реалновремева стратегия, която се развива в Китай. Fate of the Dragon е нещо като Age of Empires 2 на квадрат. Ако си падате по по-комплексни стратегии и нямате нищо против да се разправяте лично с действията на всяка отделна единица, играта вероятно ще ви хареса. Феновете на по-екшън-ориентираните RTS-та от своя страна трудно ще се запалят по това заглавие.

Тематиките за стратегически игри започнаха да се поизчерпват. Всеки уважаващ себе си геймър вече е превземал и Космоса, и почти всички части на родната Земя. Обединението на Китай преди 1800 г., поднесено като стратегия в реално време, обаче е нещо оригинално.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Новата игра на на китайската фирма Object, която се издава от Eidos, в действителност продължава традициите на популярната в Азия поредица Romance of the Three Kingdoms, която междувременно достигна до своята осма част. В тези походови стратегии действието се развива преди 1800 г., когато Китай е бил разделен на три части. Основната идея е да обедините трите империи и да създадете единна държава. Естествено имате на разположение възможността да спечелите по чисто военен път, но и дипломацията не е за пренебрегване и може да ви спести доста главоболия. Всичко това в пълна степен важи и за Fate of the Dragon, която обаче пресъздава същите тези събития в реално време. Трябва да минете през три кампании с общата цел да станете обединител на нацията и държавата.

Още при първото пускане на тренировъчната мисия става ясно, че авторите на играта са големи фенове на Age of Empires. Приликите започват още от графиката. Подобно на AOE2 и тук има изключително детайлно нарисувани обекти и единици, които са истинска радост за окото. Като поиграете малко ще забележите, че геймплеят също доста наподобява култовата стратегия на Ensemble Studios. Разликата е, че в творбата на Object имате да се занимавате с още повече неща. Така например ресурсите са на няколко зависими едно от друго нива. Първоначално добивате дървесина и камъни. С тяхна помощ можете да си строите сгради. Дотук добре. Във фермите например се произвеждат ориз и месо. Същите обаче не могат да служат директно за храна на вашите армия и население, а първо трябва да бъдат преработени от готвачи. Ефектът от това е, че трябва през цялото време да внимавате дали разполагате със суровини по цялата производствена верига. Още повече, че част от суровините се използват в различни производства и така може да се окаже, че строежът на вашия нов катапулт ви пречи да създавате селяни. Самите селяни са основната единица в играта. От тях можете после да направите буквално всичко. От обикновени миньори, през фермери, до войници. Специалността на съответния селянин зависи от сградата, към която е прикрепен и може да бъде променяна по всяко време. Към всяка сграда пък можете не само да прикрепяте по няколко селяни, но и да задавате различни професии на всеки от тях. Така например в Workshop-овете ви има готвачи и винари, като едните се грижат за храната, а другите за напитките. Дори само докато видите кой какво може да прави и разучите технологичната верига, ще мине бая време, защото освен това ви предстои да откривате и огромно количество нови технологии, които радикално променят качествата на вашите единиците. Въобще разнообразие има колкото искате и ако не се стряскате, че имената на вашите герои (в играта има над 350 специални герои!) са почти непроизносими, Fate of The Dragon има всички шансове да ви стане една от любимите стратегии.



Това градче има нужда от още развитие.

Технологиите се изучават в националната академия.



WWII NORMANDY


Където мина, остава само море от трупове.

Американци продават ментета

Графика	Звук	Геймплей	Общо
3	4	3	3

■ Valusoft ■ www.valusoft.com
■ P200, 32 RAM, DirectX 7 ■ First Person Shooter

Най-срамното в тази игра е, че тя е направена от създателите на KISS: Psycho Circus, която беше един от добрите екшъни през миналата година

Как ви звучи идеята да поиграете на Return to Castle Wolfenstein още сега? От компанията Valusoft са решили, че много геймъри вече нямат търпение отново да премерят сили с нацистите и с едно долнопробно менте се опитват да приберат парите на феновете.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Представете си следната сцена – отряд американски командоси щурмува бреговете на Нормандия. На плажа войниците срещат яростна съпротива от фашистите. Само един оцелява. И той тръгва сам да се разправя с всичките орди на Хитлер. Ако сте чели preview-та за Return to Castle Wolfenstein, всичко това би следвало да ви е познато. Само дето в случая не става въпрос за дългоочакваното продължение на легендарния прадядо на всички модерни 3D-екшъни, а за новата творба на фирмичката Valusoft, която миналата година се прочу с уникалния боклук Vietnam Black Ops. Явно маркетинговите стратези на Valusoft са преценили, че едно менте на Wolfenstein може и да се продаде прилично предвид голямото нетърпение на феновете да получат възможност отново да постреля по лоши нацисти. За целта те са лицензирали графичната машина LithTech, която преди години изглеждаше добре в Blood 2, но в началото на 2001 г. вече се е превърнала в пълна антика. И така в World War 2: Normandy имате възможност да се разхождате из просторни нива с порядъчно грозна графика. Това не би било голяма трагедия, ако поне геймплеят приличаше на нещо. Програмистите от Valusoft обаче явно са скарани с думички като "изкуствен интелект". Това, което представляват вашите противници в играта, не е дори смешно. Освен че приличат на палячовци, те се държат точно като такива. Вижда ви фашистки офицер и... се обръща с гръб. Друг колоритен персонаж пък просто ви съзерцава в продължение на няколко секунди, докато не се смилите над него и не го застреляте. Майтап пълен. Добре, че поне няма опция за мрежова игра. Така е спестено унижението да се пробвате да играете на разни сървъри, където няма никой друг освен вас и без да искате да се разкривате, че сте си дали парите за този боклук.

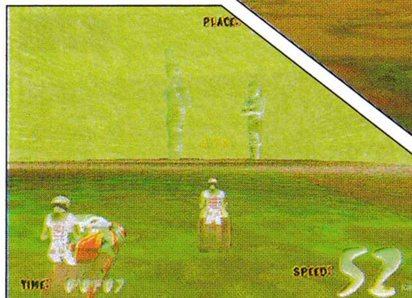
Kawasaki Jet Ski Watercraft

Графика	Звук	Геймплей	Общо
4	2	6	4

Игра, която могат да ви върнат вместо ресто

■ MonkeyByte ■ P200, 32 MB RAM, 3D Video (optional) ■ Arcade


Водата в тази игра изглежда твърде неактуално.


Под Хеопсовата пирамида имало воден канал.

Всички знаят колко опасни могат да бъдат джетовете, особено ако се управляват от недобросъвестни лица, които искат да се изявят, обаче никой не знае колко опасни могат да бъдат джетовете, особено ако се правят от програмисти и дизайнери, които си нямат хабер от игри.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Спускането на играта ще бъдете приветствани от вдъхновено обяснение как това не е симулатор, а аркадна игра. Как използването на каски не е задължително, но е препоръчително. Как триковете, които се виждат на екрана, не трябва да се пробват в реалния живот...

Боже мой, Господи, какви трикове си мислят, че са направили тези бедни душички? Та в този аркаден продукт няма нищо! Дори някои скрийнсейвъри имат по-добра интерактивност.

Имате няколко модела на джетове и два модела за неговите ездачи - мъжки и женски (не ме карайте да обяснявам дали се различават визуално). Разнообразието се предполага, че идва от скиновете, но те са толкова смешни и грозни цапаници, че е по-добре сами да си направите такива. Уверявам ви, че с програма като Paint за Windows можете сам-сами да си направите достатъчно добри дрехи за героите. Цялата графична "красота" върви максимално на 640x480, но мисля, че програмистите нещо са се заблудили, защото не направих никаква разлика със софтуерния режим.

Звуците по време на игра са 4 - ръмженето на джета, пляскането на вълните, ударите в стените и викът за начало на състезанието. Обаче не се отчайвайте: има още 4 звукови файла - два за менютата и два, които представляват музикалното оформление. На това му викам желание да зарадваш потребителя!

Иначе геймплеят е прост (това да се приема като плюс) и едва ли ще имате затруднения да разберете какво се изисква от вас. В общи линии трябва да се класирате първи на 10 трасета (В Египет, Хонг Конг, Карибите и т.н.) като за целта трябва внимателно да следите маркировките по водата и внимавате да не паднете от джета си, защото това би ви отнело ценна преднина.

Police Tactical Training

Поредната изцепка на WizardWorks

■ WizardWorks ■ www.wizardworks.com ■ P 233, 64 MB RAM, 8 MB Video card ■ Полицейски симулатор

Графика	Звук	Геймплей	Общо
4	3	2	3

ОТ АВТОРА

■ Много игри са ме разочаровали в различна степен, но PTT ми подейства, меко казано, депресиращо. След невероятни заглавия като Alice, Sacrifice и Giants се убедих, че компютърните игри стават все по-добри и вървят само напред. Творението на WizardWorks обаче ми напомни, че не винаги е така.

Американците имат странни вкусове. В техните класации Deer Hunter, Bird Hunter и други ловджийски истории на WizardWorks заемат челните места. Идеята да се направят игри за любителите на лова е добра, но калпавото изпълнение разваля всяко удоволствие. Ето че на пазара се появи и новото им творение – Police Tactical Training, която би трябвало да бъде полицейски симулатор...

Даниел Неделчев
Dido@sofianet.net

В PTT влизате в ролята на бъдещ полицай. За да станете такъв, ще трябва да преминете през 23 абсолютно еднообразни и отегчаващи тренировъчни мисии. Основните места на тренировките ви са три – учебното стрелбище в академията, където трябва да стреляте по картонена мишена, намираща се само на десетина метра от вас. След това ще ви се наложи да се пробвате на полигона, където различни грозни картонени макети на хора ще изскачат от всичките ви страни. Трябва да се помъчите и със складове, от чиито прозорци ви дебнат същите гротескни подобия на хора.

Оръжията са всичко на всичко четири – 9мм пистолет, пушка-помпа, автомат и снайпер, като с всяко от тях трябва да преминете през няколко тренировки, започвайки от стрелбището. Имате неограничен брой муниции за всяка мисия.

За преминаването на тренировките разполагате с точно определено време – ако го просрочите, не се надявайте да стигнете до желаното място в полицията. Освен да се впишете във времето, трябва да направите и определен брой точки. Тях можете да си набавите, като избивате множеството хартиени противници. Интересното е, че изстрел в главата на "противника" ви носи 2 точки, а ако застреляте бандита в гърдите, получавате 3 точки. Проблемът обаче е в това, че повечето от картонените хора имат бронежилетки... Застреляте ли цивилен, ще ви отнемат 4 точки. Ако пропуснете да застреляте някой от лошите, ще се простите с 1 точка.

В по-късните мисии ще имате възможността да използвате и уред за нощно виждане, тъй като има и няколко нощни тренировки. След като го активирате целият екран преминава в отвратителен зелен цвят, който наистина ще ви съсипе здравето (същия убийствен за зрението похват производителят е използвал и в нощните мисии в Carnivores 3, бел.ред).

В графично отношение играта е под всякаква критика. Дизайнерите на нивата явно са лишени от всякакво въображение. Всички мисии са почти еднакви, с някои минимални разлики. Използваните текстури сякаш са правени от 2-3 годишно дете. Единственото по-добре изобразено нещо в играта са оръжията, но и при тях се забелязват значителни пропуски. С няколко думи – прекрасна графика... ако играта беше излязла преди 4-5 години.

За звука не ми се говори... Странни пляскания излизат от колонките ви при всеки изстрел. Докато ходите из полигона, ще чувате нещо подобно на чукане, което би трябвало да бъде звукът от стъпките на вашия кадет. Музиката ще намразите още щом я чуете.

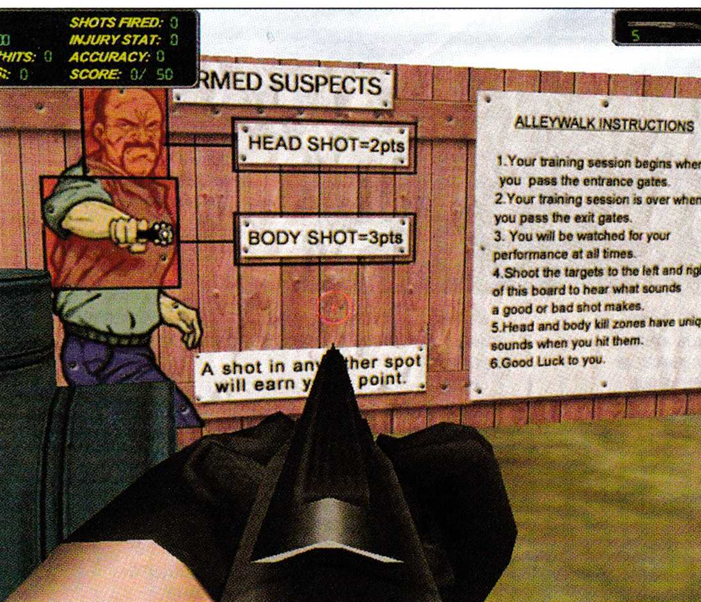
Може би ще ви е интересно да разберете, че за това заглавие вече има множество поръчки, които обаче са предимно от екзалтираните янки. Или ние – европейците, сме много ограничен народ, или такива са нашите познати от Запад. Сами преценете.



Картонените врагове изскачат от всички места.



Нощна тренировка със снайпера



Преди полигонните тренировки можете да прочетете всички правила за набирането на нужните точки.

Apocalypse Now!...

M.A.D. Global Termonuclear Warfare

■ RealGames ■ www.real.com/games ■ P166, 16 MB RAM, 4 MB Video, 65 MB HDD ■ RTS

ОТ АВТОРА

■ В общи линии играта е забавна и увлекателна. Започвате уж за малко и не усещате как са минали часовете. В началото мислех, че й липсва динамика, но когато ме заобстрелваха от всички страни, започнах да се задъхвам.

Годината е 2040. Между Великите сили на Земята е започнал конфликт, който постепенно се превръща в нова световна война. Явно всички мислят, че няма смисъл да се правят ядрени оръжия, ако не се използват и затова смело натискат червените бутони.

Иван Иванов
iti@bulinfo.net

Това горе-долу е историята на MAD: Global Termonuclear Warfare. Всъщност това е цялата й история, останалото зависи от вас и от вашите бойни умения. Играта е много малка като размер, но предлага графика на добро ниво и 10 мисии, които ще ви държат будни поне няколко вечери.

В началото играчът има възможност да си избере териториите, които да управлява, или да остави компютърът да свърши това вместо него. Играе се от две гледни точки. При Earth Orbit View гледате земното кълбо от далечен план. Териториите в зелено са приятелски и можете да ги контролирате. Вражеските пък са тези в червено и единствената ви цел в играта е те да бъдат унищожени напълно. За да се построи нещо, трябва да се премине в City View. За целта е достатъчен един клик с мишката върху приятелска територия, след което се построява желаната постройка. След като веднъж построите Nuclear Missle Silo, можете да пристъпите към унищожение на врага. Само че това никак не е лесно. След като се избере ракета, играта се връща в Earth View и в центъра на екрана има мерник. Въртейки земното кълбо, трябва да поставите мерника на желаната за унищожение територия. Звучи елементарно, но колкото по-дълго се прицелвате, толкова по-бързо започва да се върти Земята, а и мерникът става все по-голям, което значи, че ракетите ще стават все по-неточни. На всичкото отгоре космическите станции на врага засичат опасността и унищожават вашите ракети. Естествено не само врагът може да строи космически станции. За целта е нужно на територията, над която искате да има станция, да е построен Rocket Launch Center, който изстрелва ракети-носители на отделни части от космическата станция. Интересното е, че оръжието на станцията може да унищожава вражеските ракети, както автоматично, така и ръчно. В повечето случаи автоматичният контрол е повече от достатъчен. За жалост по-далечните ракети не могат да бъдат засечени и затова ще е необходимо да преминете на ръчен контрол. Доста интересна идея, почти като в космически симулатор. Аз лично доста време отделих да пострелям по чуждите ракети :-)

Налице е и multiplayer, но за съжаление само за двама души, посредством интернет или LAN. Би било доста по-добре, ако можеше да се поступам с повече от един човек, но явно авторите не са били на моето мнение.

В последно време излязоха доста стратегии в реално време, в което, разбира се, няма нищо лошо. Само че стратегия като MAD: Global Termonuclear Warfare не ми беше попадала и скоро няма да я сваля от PC-то си.



Земната база е доста оскъдна.



Вражеските ракети нямат шанс :-)

Предполагам, че всеки от вас е гледал поне един филм, където след дългата и уморителна работна седмица типовете от преуспяваща компания решават да си направят малка война като се стрелят с топчета, пълни с боя. Заниманието им е доста интригуващо, но за съжаление не съм ставал свидетел на подобно мероприятие в нашата родина...

Николай Ананиев
n_ananiev@pcclub-bg. com

Нестандарте
U L T I M
PAINTBALL

■ Activision ■ www.activision.com ■ P266, 64 MB RAM, Directx 7 ■ 3D Action

ОТ АВТОРА

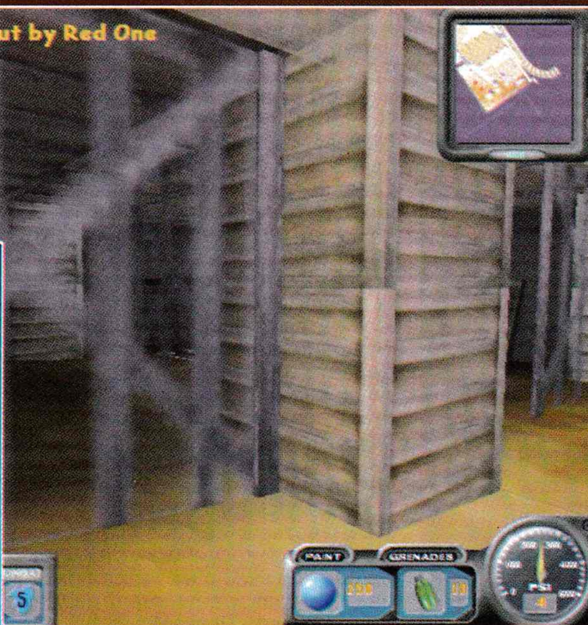


■ Това е поредната доза екшън, но в случая няма да се отвратите от прекалено много насилие покрай изтребването на цели армади от хора. Само оцапвате лошия с боя.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	5	7	7

Преди няколко дни се сдобих с Ultimate Paintball Challenge и детската ми мечта да притежавам една от тези пушки, работещи със сгъстен въздух, се превърна в реалност.

Отдавна си задавах въпросите кога ще се появи подобно заглавие и дали то ще удовлетвори изискванията ми за интересен и завладяващ геймплей, а ако го направи, колко дълго ще ме задържи пред монитора? Преди два дни първият въпрос загуби смисъла си, а за втория мога да кажа, че бързата работа е срам за майстора, защото с мисълта за спазване на сроковете, авторите са допуснали грешки, които притъпяват удоволствието от играта, но за това малко по-късно. Основната тръпка на UPC се състои главно в отборната игра, която има за цел да ви накара максимално да се възползвате от способностите на съотборниците, с които преживявате най-сладките победи и най-горчивите загуби. Да се доверите на съотборник означава да поставите под въпрос бъдещето развитие на събитията. Ако смятате, че избраният играч може да се справи с положението – стискайте палци и се надявайте, че преценката ви е правилна, защото целият ви труд по елиминацията на противниците или всички откраднати флагове може да отиде по дяволите! Причината е в набързо скалъпения изкуствен интелект, който може да ви докара до инфаркт, особено ако сте с по-големи претенции към играта и перфекционизмът е вашата втора природа. Понякога се е случвало да видя съотборник със забит нос в стената, който упорито продължава да тича и стреля срещу нея. В друг случай един от противниците се хвърляше като пантера на земята цели пет минути без видима причина и когато най-накрая реших да го застрелям, той изчезна от погледа ми със скоростта на светлината. Постарах се да не обръщам особено внимание на "малките" недостатъци, докато се опитвам да намеря това, за което си заслужава да пуснете играта на компютъра си. След неколкочасовото стреляне по противниковия отбор установих две неща: първо, заниманието не ми омръзна толкова бързо и, второ – изненадващите атаки на лошите са с добра координация и понякога се получава голяма цапаница с червена и синя боя, но за целта трябва да пуснете противника на hard mode. Едно от добрите хрумвания на авторите, от което зависи победата ви (особено ако сте пуснали на хард), са приложените стратегически елементи по време на игра и преди стартирането на избраната карта. Имате възможност да давате заповеди на съотборниците си в реално време като се придържате към няколко команди: атакуване, защитаване на базата, прикриване на някой съотборник и т. н. Основните идеи при тези команди са координираната атака, бързото връщане в базата, за да се защити флагът или, ако стане патаклама някъде из картата, поне всички да могат да се включат. Обаче ще ви бъде доста трудно да правите нещо повече от гореспоменатите действия, защото не можете да се прехвърляте в други съотборници и да поемате контрола над тях. За съжаление през повечето време те си правят каквото си искат и най-неприятното усещане идва, когато след десетминутно избиване на другите, без да загубите нито един фраг, разбирате, че сте загубили играта поради нескопосаните прищевки на останалата част от екипа. От друга страна, десетте секунди, които са ви нужни да се завърнете в играта, след като сте получили някой точен изстрел в тялото, са предпоставка за загубата на поредния флаг, а оттам и на цялата игра. Просто гледайте да избягвате изстрелите на противника като се криете зад стените, варелите или дърветата. Ако играете на принципа, че най-добрата защита е атаката и сте свикнали да стреляте на поразия по всичко, което мърда, тук ще срещнете малка пречка. Както знаете, пушкалата, използвани в този спорт, не работят на принципа на обикновените огнестрелни оръжия. При тях топчето с боя се изстрелва с помощта на въздух под налягане, който не може да отдаде нужното ускорение и в много случаи топчето



Графиката на играта щеше да бъде красива преди три години.

Менюто за избор на играчи.



ен 3D-екшън

MATE CHALLENGE

Идеята да се направи напълно безкръвен 3D екшън е сред най-оригиналните хрумвания в последно време. Друг въпрос е, че новата игра на Activision едва ли има някакъв шанс да се мери с Counter-Strike



Използвайте голямата дистанция като защитна мярка.

Флагът е попаднал във врага.

няма да премине границата от 50 метра. Следователно убийството на противника става от близко разстояние и с това рискувате собствения си живот, но трудното преминава, когато свикнете с мисълта, че не можете да застреляте някого в другия край на коридора, ако не се доближите. Друга неприятност за начинаещите се оказва преценката на параболата на топчето. При стреляне на малко по-големи разстояния трябва да повдигнете пушката под определен ъгъл иначе единственото място, където боята ще се разлее, е подът. Но още по-страшно е, когато всички преценки са правилни и в следващия момент се окаже, че сте на открито пространство и вятърът е издухал топчето. Отделно сгъстеният въздух в бутилката може да свърши и ако не сте си купили поне една резервна, надеждата, която ви остава, е, че вашите съотборници не са толкова тъпи, колкото изглеждат.

В играта са предоставени два основни режима, където можете да докажете способностите си на изпечени 3D-екшън-играчи. Първият е instant action, който предоставя възможност за изиграване на отделни игри без резултатите да се записват в някаква ранглиста. Имате на разположение $60000, с чиято помощ трябва да си купите играчи, които да се включат пълноценно във всички бъдещи спречквания на отбора. Всеки член има собствени характеристики и съответната цена, с която се различава от останалите. Характеристиките са бързина, точност и умение да избягва вражеския огън. Още отсега мога да ви кажа, че няма да намерите съвършения играч за всяка ситуация, дори на много висока цена – просто няма такъв. След сформирането на отбор идва ред на избора на екипировка, аксесоари и оръжия. Интересното при оръжията е, че не можете да използвате повече от едно в дадена мисия, така че внимавайте какво взимате и какво продавате. В секцията за аксесоарите можете да закупувате допълнителни патрони, бутилки със сгъстен въздух и гранати, които при детонацията правят всичко в боя и са добро решение при напечена ситуация. Другият режим Tournament е малко посериозно занимание, защото ограничава играча с началната сума пари, отделена за сформиране на нов отбор и закупуване на оръжия. Началната сума е $2000 и едва стига за привличане на няколко скромни състезатели в новосъздадения отбор. В процеса на игра ще се биете срещу други отбори и след всяка победа или натрупани точки ще получавате пари, които трябва да отидат за подобряване на екипировката. Основната цел е доминирането над другите отбори.

Опитвайте се да стоите извън обсега на врага и когато дойде моментът, просто направете изненадваща атака.



BUM!!! You are out!

Явно ниският бюджет на заглавието е оказал пагубно влияние върху цялостното качество на този иначе добър продукт. Графиката е на ниво Half-Life, звуковото оформление е безнадеждно зле направено и през цялото време се чува само: hit...hit...hit...

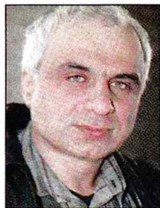
HEIST

Гениална идея и посредствено изпълнение

Още една великолепна игра, опропастена от липсата на елементарно бета тестване. Защо ли не започнат да ни ги пращат игрите в България за изпробване? Ние и без това няма да дадем по $40 за игра, така че няма да загубят практически нищо!

■ Virgin Interactive ■ www.vie.co.uk ■ P 233, 32 MB RAM ■ Гангстерски симулатор

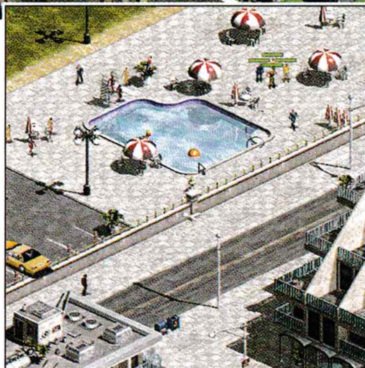
ОТ АВТОРА



■ Дори да прочетете внимателно ръководството, няма да намерите отговор на най-елементарни проблеми. Един от най-задаваните въпроси е "Как да взаимодействаме със сградите?". В ръководството пише, че трябва да изберете съответния персонаж и после правите right-click върху необходимата сграда. НЕ Е ВЯРНО! Трябва да се направи right-click и да се ЗАДЪРЖИ бутонът в натиснато положение за една-две секунди докато курсорът се превърне в допълнително меню!



Оазис насред пустинята.



Виж Лас Вегас и умри!



Неуспешен "case".

Първата ми мисъл като видях Heist беше "Каква добра игра"! След един час си помислих "И колко прилича на Commandos"! И тя наистина прилича, въпреки че няма нищо общо с нея – нито като графика, нито като сюжет или като геймплей!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Прилича по едно-единствено нещо – и играта Heist, точно както Commandos, е почти невъзможно да се играе без cheats! Тази прилика най-вероятно ще я закопае, въпреки че като идея е невероятно добра и интересна. Между другото знаете ли какво означава думата "heist"? И аз не знаех, но ако се вярва на дебелите книги, е американска жаргонна дума за "обир". Тази една-едничка думичка прекрасно описва цялото съдържание на играта – това е "Наръчник на крадеца"! Heist включва двадесет мисии, преминаването на които ви гарантира все по-тлъста плячка и издигане както в редовете на прочутите крадци, така и на челно място в списъка на най-търсените престъпници. За разлика от Gangsters обаче играта няма толкова усложнен интерфейс и може да се играе с удоволствие – особено ако производителите се вслушат във воплите на геймърите и направят patch за "save game" по време на мисиите. Липсата на възможност да си запазвате играта по време на мисия нямаше да бъде толкова досадна, ако авторите бяха направили поне по-качествено ръководство – то е включено на CD-то към играта, но ни засипва с цял куп ненужни таблици, а не разяснява най-елементарни подробности от нея (и дори едно-две неща са направо грешни). Добавете към тези два недостатъка и нуждата от няколко дребни промени в интерфейса, които да го направят по-прегледен и удобен и ето как се събраха достатъчно проблеми, за да ви откажат по средата още на първата мисия. Използването на cheat (например god mode) е изкусително, но пък тогава играта се превръща в някакъв не особено забавен вариант на Quake – "избий всички и продължи".

Ако обаче тези недостатъци не са ви уплашили и имате достатъчно търпение по метода на пробите, грешките и многократните преигравания да усвоите до съвършенство тънкостите на Heist, то тази игра е способна да ви вманиачи!

Ето накратко и съдържанието – главният ви герой е Jimmy "The Gent" Conway, човек за всякакви поръчки в подземния свят и измъкнат от затвора по волята на някаква тайнствена личност. Той е типичен "wiseguy" – което в случая не означава "умник", а "специалист по всичко", но пък за сметка на това умени-

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	7	7

ята му са доста под средните. Задачата му в първите три мисии (които служат и като tutorial) е да събере другите основни участници в бандата. Във всяка мисия могат да участват най-много петима души, но в самата банда могат да са включени и повече хора. Ако се вярва на съобщенията по форумите обаче, първите пет души, които съберете, са най-добрите и не си струва да вербувате други. В първоначалната петица влизат още един ветеран от армията (стрелец), хакер (електроника плюс lockpicking), французойката Nikita (ей, тези хора явно са гледали много филми) и бивш член на улична банда (с добри познания по всичко, в което няма електроника).

В първата мисия героят ви е съвсем сам и за половин денонощие трябва да завербува двама помощници... единственият проблем е, че всеки от тях иска по $2000 предплата – а цялата ви наличност е само 200 долара и кредитната ви карта странно защо не се приема. Така по принуда ще се запознаете още от самото начало с основните "научни" принципи на обирите. Всеки обир се състои от два етапа – проучване ("case") и самият обир ("heist"). Резултатите и от двете действия зависят единствено от статистическите сравнения. Всяка сграда има някакво ниво на "защитеност" и при проучването се опитвате да установите какво е нивото на защитеност на дадената сграда, какви точно са предпазните елементи и какви средства можете да използвате за неутрализиране на защитата. Защитата може да има пет нива – на първо място хора (обикновени цивилни или охрана) и кучета – пазачи; на второ място различни алармени инсталации, на трето място са заключените врати и предпазни решетки, следва основният сейф (който често при малките магазини е един обикновен касов апарат) и на последно място идва времето, необходимо за изнасяне на плячката и за напускане на местопрестъплението (което на практика може да бъде и няколко минути – достатъчни, за да се появи полицията). Ако хората ви са успели да идентифицират всички препятствия и разполагат с достатъчно умения и инструменти да си свършат работата преди да се вдигне тревога и да се появи полицията, можете да пристъпите и към самия обир. Тогава уменията на двамата най-добри членове на екипа, комбинирани с наличието (или обратно – липсата) на необходимите инструменти се сравнява със защитеността на сградата и резултатът от сравнението определя дали ще си свършите работата и ще избягате или полицията ще ви сгащи в сградата. Ако това се случи, имате два изхода – или да се опитате да застреляте всички (което е меко казано труднничко, ако не ползвате god mode), или да се опитате да избягате. Дори и да е успешно бягството ви обаче, вашите персонажи ще излъчват "heat" – това не означава, че ще имат температура, а че са търсени от полицията и ще бъдат подгонени веднага при забелязване. Впрочем персонажите ви ще започнат да "излъчват" и при цял куп други случаи – дори и ако някой само ги види, че имат оръжие.



Тези магазинчета плачат за heist.


Затворът, откъдето трябва да измъкнете Nikita.


И канцеларията на шерифа в това малко градче не е застрахована.

Докато се намирате в сградите, всички необходими инструменти и оръжия се ползват автоматично – не е необходимо да ги екипирате или да "кликате" по тях. Не е така обаче на открито – там използваеми са много малко предмети и обикновено трябва да ги екипирате и да кликнете върху тях, след което, ако е оръжие с left click указвате целта (какво точно и как се използва можете да видите в ръководството, но има и пропуски – например динамитът върши работа и като граната извън сградите).

Ако написаното дотук ви се вижда трудно, то имайте предвид, че обирането на сгради (и коли) е найсладката работа (нещо като намиране на магически предмети в Diablo-то). В повечето мисии ще сте ограничени от времето или ще трябва да застреляте някого на открито и цялата полиция (и често пъти и цялата мафия в града) ще ви погне или пък ще трябва да попречите някой да избяга... Въобще мисиите са доста разнообразни и още на третата (когато трябва да оберете и ликвидирате мафиотски бос в Лас Вегас), вече с умиление ще си спомняте за "уж невъзможния" първи епизод... а ако и след третата мисия не сте се отказали и не сте използвали някой cheat, то тази игра е само за вас!

ProRally 2001

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	6	6	7

Ubi Soft в поредния нов опит за конкуренция на Colin McRae Rally 2

■ Ubi Soft ■ www.prorally2001.com
■ P200, 64 MB RAM, 4 MB 3D Video ■ Rally-Simulation

Всеки производител, който се опита да рекламира поредното компютърно рали с думи като "реализъм" и "физически модел", неизбежно рискува неговото заглавие да бъде сравнявано с неоспорими еталони в жанра като TOCA и Colin McRae Rally.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

През изминалата година се появиха няколко игри, които имаха претенциите да грабнат вниманието на запалените по компютърния рейсинг геймъри. Между тях могат да се споменат SEGA Rally, Michelin Rally Masters, V-Rally 2 и други, но никое от тях не успя да достигне нивото на един от коледните хитове – Colin McRae Rally 2. ProRally 2 не предлага нищо ново както по отношение на графиката, така също като геймплей и възможности за различни състезания. Това е рали, което е подходящо както за ветераните, така и за начинаещите в компютърния рейсинг. Ubi Soft са успели да комбинират относителния реализъм с елементи на екшън, така че е доста трудно да се определи кое преобладава. Въпреки че в играта като главни герои се изявяват добре познатите автомобили от WRC (World Rally Championship), поведението на машините и усещането при управлението е крайно необичайно. Ако използвате клавиатура, ще трябва да свикнете бързо с прекалено високата чувствителност. Всяко по-продължително натискане на контролните бутони ще ви извади от състезанието. За да постигнете бързо и неусетно добри резултати и максимално удоволствие от карането, е добре да разполагате с force-feedback волан. Не може да се отрече фактът, че производителят е успял да пресъздаде в известна степен спецификите на всеки отделен автомобил. В това ще се убедите веднага след като застанете зад волана на Toyota Corolla и след това я смените със Citroen Xsara, Peugeot 206 или някоя от различните модификации на легендарното Audi Quatro. Това обаче не може да прикрие някои странности при движението на колите. Те са прекалено мощни, неестествено маневрени и оставят впечатлението, че са задвижвани от двигатели, които по мощност си съперничат със самолетните.

От възможностите за игра също не бива да очаквате нещо невиждано. Стандартното състезание в ProRally 2001 се свежда до извършването на определен брой обиколки по различни като трудност писти из цял свят при променливи климатични условия. Преди да се впуснете в битката за секунди, е добре да преминете през десетте порядъчно отегчителни изпита за шофьорско майсторство в така наречения Drive School. В него няма да ви очакват служители на КАТ, нито пък като го завършите ще ви бъде издаден документ за правоуправление, но то ще ви осигури достъп до трите варианта за Championship – Kit Car, WRC и Legend. В Arcade ще трябва да се справяте за определено време с безкрайно досадните check-points, а основната задача на Time Trial се състои в подобряването на поставения за конкретното трасе рекорд.

ProRally 2001 предлага добра визия и повече от добре изглеждаща графика. Особено ефектни са нощните писти, където ще станете свидетели на страхотно светлинно шоу. За сметка на това звукът е безкрайно монотонен, а единственото нещо, което можете да направите с музиката, е да я спрете.

ОТ АВТОРА



■ В общи линии ProRally 2001 е прилична игра. Тя притежава качествата и потенциала да стане хит сред почитателите на компютърните ралита. Това сигурно щеше да се случи, ако беше видяла бял свят преди излизането на Colin McRae Rally 2. Далеч от истината обаче са хвалбите от Ubi Soft за невероятния реализъм и перфектни физически модели на автомобилите.



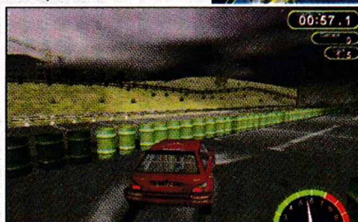
3...2...1... СТАРТ!



Следва остър завой...



Специалните ефекти при нощното каране са особено атрактивни.



Drive School започва с изпит по дисциплината "завой на 90(".

Усещането при управлението на автомобилите е изключително странно. Те или са снабдени с двигатели от 1000 конски сили или не тежат повече от 100 килограма.



Пясък, жега и ървета. Това е писта в Австралия.





Това трябва да е обещаното зрелище.

Absolute Terror

Графика	Звук	Геймплей	Общо
2	1	3	2

Тази игра е абсолютен терор... съвсем буквално.

■ Neko Technologies ■ www.absoluteterror.com ■ P200, 32 RAM, OpenGL 3D Video ■ Manga Shooter

Космически екшън и японски комикси. Тази смесица звучи доста привлекателно. Не обаче и когато става дума за първата игра на ирландците от Neko Technologies.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Има хора, на които трябва със закон да им бъде забранено да правят игри. Ирландците от Neko Technologies със сигурност биха били едни от първите, които биха попаднали под ударите на такава забрана.

Значи, събудили се един ден няколко ирландци (вероятно след тежко пиянство) и решили да си направят фирма. Съвсем по ирландски решили първата им игра да бъде с японски уклон. И то не какъв да е, а manga. Идеята вероятно е била да се спечели някоя и друга ирландска лира от факта, че по цял свят се намират хора, които само като чуят за японски комикси, изпадат в еуфория. Та след като решили, че manga-та ще е голям хит, им потрябвала и игра. Тежкият въпрос за съдържанието на същата бил решен сравнително лесно, защото няколко души от екипа преди десетилетия си харчели парите на разни аркадни автомати като Time Pilot'84. Внушили си, че идеята на Time Pilot ще жъне успехи и през новото хилядолетие, особено пък ако е подплатена от споменатите японски комикси. И така няколко седмици по-късно на бял свят се пръкнал Absolute Terror. В тази игрица вие поемате контрола над експерименталния кораб Katana. Като пилот на същия имате задачката да разгромите съвсем самички разни бунтовни елементи, които по някаква причина са решили, че земното правителство не е най-доброто във вселената. На помощ имате и една девойка на име Natsuki, която ви дава акъл как най-добре да се справите със задачите си. Дотук добре. Дебилни сюжети на игри колкото искаш. Големият терор започва като си пуснете самата игра. Момъците от Neko са натворили нещо невиждано. Значи вие командвате в пълно 2D едно корабче, което лети напред-назад и пуца други корабчета. Корабчето освен това събира кристали и като събере достатъчно, може да си строи разни допълнителни екстри, които стрелят вместо него по врага. Всичко това се развива на фона на замазани до неузнаваемост сюрреалистични текстури, които би следвало да представляват повърхността на различни планети. Човек действително трябва да притежава развинтена фантазия, за да може да си представи планети от показаното на екрана, но може би по света има и такива геймъри. Най-великото в играта е самата manga. От време на време на екрана се появява статичният образ на някое от девойчетата, които участват в "сюжета" и ви казва две приказки. След това се появявате вие и също казвате две приказки и безмисленото пуцане продължава с пълна сила. Направо гениално.

Изтърпях Absolute Terror цели 30 минути, в отчаяни опити да открия някакъв скрит чар в играта. А съм човек с ангелско търпение и голям фен на японските комикси...



Natsuki ви дава напътствия в играта.

ОТ АВТОРА



■ Absolute Terror е една от малкото игри, чието заглавие съвсем точно описва геймплея. Създателите й са успели да постигнат нещо, което ми се струваше невъзможно - да ме накарат искрено да се отвратя от японски комикс.

Monster Hunter

Графика	Звук	Геймплей	Общо
5	5	7	6

Забавен лов на смешни чудовища

■ Contraband Entertainment/Monkey Byte ■ http://www.monkeybyte.com/products/mh.html ■ P133, 32 RAM, DirectX 7 ■ Arcade Action





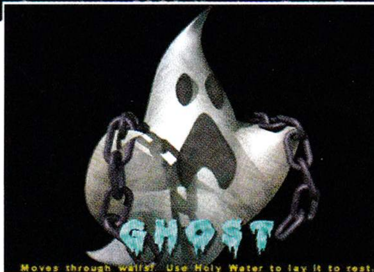




ОТ АВТОРА



■ Monster Hunter е малко особена игра, която едва ли ще завладее феновете на модерните 3D-спектакли. Ако обаче навремето сте си падали по Lode Runner или обичате неангажиращи загадки с елементи на екшън, задължително хвърлете едно око на това заглавие. Вероятно ще ви хареса.





Като чух за играта Monster Hunter, си помислих, че това е поредният ловен симулатор. Истината се оказа по-друга. Творбата на Monkey Byte се оказа една от приятните изненади в началото на годината.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Идеята на играта е максимално проста. Влизате в ролята на безстрашен ловец на зли чудовища и трябва да преминете безкрайни като количество нива, където ще имате възможност саморъчно да изтриете от лицето на земята цели орди най-разнообразни адски изчадия. На пръв поглед звучи като Doom, но на практика е пълната противоположност на всеки екшън от последните години :-) Monster Hunter е нещо като комбинация между класиката Lode Runner и класически puzzle от типа на Tetris.

Как изглежда това на практика? Поемате контрол на вашето човече, което, както и всичко останало, е изобразено в пълно 2D. Като нахлуете в първото ниво, ще установите няколко неща. Първото е, че нямате оръжия. Такива се намират разпръснати из самите нива и трябва да си ги събирате всеки път наново. Самите оръжия също си имат своите особености. Всяко пуцало има единединствен изстрел, след което изчезва и ще трябва да си набавите ново. Освен това във всеки момент можете да притежавате само едно оръжие. Следващата уловка е, че всяко оръжие върши работа само срещу едно-единствено чудовище. Това означава, че пистолетът с лъскавите сребърни куршуми ще ви помогне само в борбата срещу върколаци, симпатичният зелен спрей действа само на досадните човекоядни растения, солта върши работа, ако насреща си имате блатни чудовища, светената вода убива само призраци и т.н. Като се има предвид, че на всяко ниво освен най-първите има поне по 3-4 вида чудовища е ясно, че трябва много внимателно да преценявате какво правите, за да не се окаже, че сте обградени от разни твари, срещу които нямате нищо подходящо. Като хванете цаката на отделните чудовища, ще забележите, че те си възкръсват най-спокойно след като ги унищожите. За да предотвратите това, трябва да унищожите техните леговища, които произвеждат все нови и нови пълчища от съответния тип гадина. И тук на дизайнерите на играта им е хрумнала гениална идея. Леговищата по принцип са неуязвими освен в кратките



Аз съм ловецът на чудовища :-)

Мри, гад нечестива!

периоди, когато произвеждат нови чудовища. Това се случва, когато затриете предишната им "продукция". С други думи ключът към победата е бързо бастисване на чудовището и веднага след това бегом към неговото леговище преди да се е появил заместник. И така докато разчистите цялото ниво, като пътьом можете да се пробвате да съберете и разни бонуспредмети, които ви носят допълнителни животи и други облаги. Почти щях да забравя, че имате и лимит от време за вашата терминаторска дейност. След изтичането му се появява досадно огромно животно, което бързо ви вижда сметката, така че всякакво излишно размотаване с цел събиране на повече бонуси е опасно за живота. Като свършите успешно мисията, всичко това се повтаря с още повече и по-разнообразни гадове. Общото количество нива е 180 и ще ви държи в напрежение поне няколко дни, още повече, че не е предвидена никаква възможност за записване. След като минете даден пакет от нива, получавате достъп до следващите и така, докато най-накрая се изправите срещу финалния бос в играта.

Геймплеят в Moster Hunter е максимално опростен на пръв поглед. Като минете няколко нива, ще забележите обаче, че загадките съвсем не са фасулски.

Признавам си най-чистосърдечно, че всичко това не звучи като някакъв особен хит. Също така обаче си признавам и че Monster Hunter успя да ме увлече. Творбата на Monkey Byte има своя специфичен чар и ако не държите на всяка цена да гледате суперзрелища по екрана и нямате нищо против да поиграете на нещо, което освен рефлексите ще ви накара и да се замислите, има сериозен шанс и вие да попаднете в плен на магията на ловеца на чудовища. За финал искам само да ви препоръчам да пробвате демото на Monster Hunter от диска. То най-добре ще даде отговор на въпроса дали това е вашата игра.

Върколаците изглеждат по-опасни, отколкото са.



Нова образователна изненада

Lego My style Kindergarten

■ Lego ■ www.lego.com
■ P 200 MHz, 32 MB RAM, 15 MB HD ■ образователна

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	8	5	6





Много жалко е, че у нас не се продават преведени на български версии на игри за най-малките, защото сред тях има и качествени заглавия. Както обикновено новото Lego оглавява детската класация.

Елица Тодорова
e_todorova@pcclub-bg.com

Играта предлага забавно усвояване на знания, които в общия случай се включват в предучилищната подготовка – чрез различни игрички, задачки и пъзели детето добива или затвърждава езикови и математически представи. Управлението е максимално опростено, работи се само с мишката. В интерактивната образователна среда децата могат да избират да се занимават с различни дисциплини в няколко самостоятелни забавни области. Геройчетата, учители в детската градина, са мини фигурки от LEGO DUPLO: Matty Maticsp, която води "занятията по математика", Wordy Wanda Wilson, вълшебницата на думите, занимава се с с развиването на говорните умения, художникът Michelle Angelo, музикалният експерт Mike Griphone и атлетът Jimmy Nasium. Всеки от тях отговаря за отделна област.

Освен че езиковата бариера прави това заглавие практически неизползваемо за самостоятелни занимания на българските деца, има и други недостатъци. За съжаление доста от задачките не са добре съобразени с



предучилищната възраст – математическите например стигат до по-висока сложност от допустимата за хлапета, които още не ходят на училище. Голяма част от думите са написани само с главни букви, а над 90% от текстовете, които четат децата, са с малки и това затруднява процеса на възприемане. Изглежда авторите са положили повече усилия за усъвършенстването на примамливия външен вид, отколкото на това играта да бъде наистина полезна на децата. Поне в това са се справили чудесно – изгледът е толкова шарен и привлекателен, че няма дете, което да не се залети презглава да решава задачи и да се пробва като композитор, художник и майстор на пъзелите.

Заглавие безспорно заслужило достойно място в нашия Hall of Fame.

Dark FORCES



■ LucasArts ■ www.lucasarts.com ■ 3D-Action

Когато стане въпрос за първите триизмерни first person-пуцалки, всички се сещат за Wolfenstein и Doom. После за Duke Nukem 3D, първият Quake и така нататък до наши дни. Но повечето хора съвсем незаслужено пропускат една игра, излязла още преди Duke Nukem и малко след Doom II, игра, която буквално преобрази целия жанр – Dark Forces.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Dark Forces – първата истински триизмерна игра?! Звучи неправдоподобно, но е вярно, поне в известен смисъл. В съвременните 3D-екшъни вече дотолкова сме свикнали с възможностите за скок, клякане и поглед нагоре или надолу, че едва ли можем да си представим подобна игра без всички тези екстри. И все пак ветераните помнят, че дори космическият пехотинец от прословутия Doom нямаше такива умения, а античният британски командос от Wolfenstein 3D се луташе неизменно в една-единствена равнина. И точно Dark Forces се оказа играта, която се осмели за пръв път да се възползва съществено от някои много важни предимства на триизмерния свят. Появиха се подвижни платформи и елементи от декора, както и мащабни триизмерни (при това ИСТИНСКИ триизмерни) главоблъсканици, умело преплетени с традиционния здравословен екшън. Също толкова фундаментални бяха и идеите за многофункционалните оръжия и разнородния арсенал, които и до ден-днешен са крайъгълни камъни в жанра, но бяха реализирани за пръв път именно в Dark Forces. Всъщност в тази игра липсваше само едно наистина важно нещо – multiplayer. Точно заради този пропуск повечето хора запомниха Duke Nukem 3D, а не Dark Forces, като суперхита на онова време.

ОТ АВТОРА

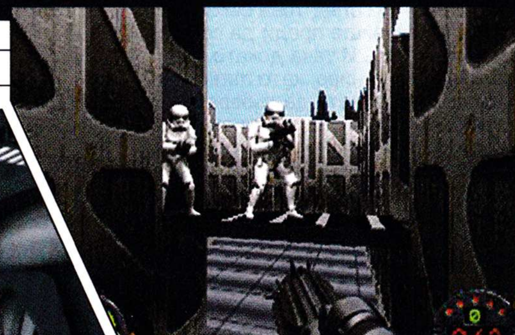


■ Противниците на 3D-екшъните ги смятат за твърде елементарни, простовати пуцалки, за които са нужни единствено бързи рефлекси, но не и сиво мозъчно вещество. Разбира се, всеки има право на свое мнение, но когато не познаваш нещо отблизо, е по-добре да не се изказваш прибързано за него, защото рискуваш да станеш за смях. Dark Forces е прототипът на "интелигентните" екшъни, където един чийт за безсмъртие или стотина лоудвания не са достатъчни за да стигнете до края, а се налага честичко да използвате главата си и то не като стенобитно оръжие. Такива игри дори и днес са кът, а архаичната Dark Forces за мен все още си остава ненадминатата в много отношения...



Повечето нива на Dark Forces са огромни.





Имперските щурмоваци не се отличават с особен интелект.

Един от най-впечатляващите елементи в Dark Forces бе архитектурата на нивата – всички те бяха гениални, разнообразни, дълги и много-много трудни! Level -дизайнерите на Dark Forces и досега ни радват, проектирайки нивата в много разнообразни заглавия от жанра, но според мен все още не са успели да надминат някогашните си постижения. Сложността на нивата, заедно с нетипичната система с животи вместо стандартните save/load опции, направиха от Dark Forces едно от най-големите предизвикателства, появявали се на компютърния монитор. Дори минаването на играта на нормална трудност бе същинско постижение, а аз познавам един-единствен човек, който е успял да пребори Dark Forces на hard (използвам случая официално да го поздравя – браво, Филипе!). Наистина много играчи се отказваха още на второто ниво именно поради тази сложност, и те не знаят от какво удоволствие са се лишили.

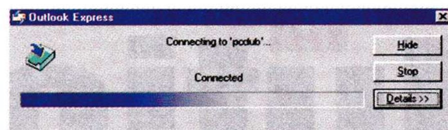
И още две думи: Star wars !

Може би те вече не звучат толкова внушително днес, след множеството посредствени игри, опитващи се да изстискат последните центове от портфейлите на феновете на великата междузвездна сага (например Force Commander спечели анти-приза на Gamespot за най-голяма издънка на 2000 година). Но по времето на Dark Forces, етикетът Star Wars, в комплект с логото на LucasArts бе неизменна гаранция за първокласен хит. Сюжетът на Dark Forces не се покриваше с нито един от епизодите на филма, а разказваше за приключенията на един съвсем нов герой – космическия наемник Кайл Катарн. Неговите мисии из най-екзотичните кътчета на Галактиката проследяват разкриването и саботажа на имперския проект "Dark Trooper", представляващ не по-малка заплаха за Бунтовническия Съюз, отколкото Звездата на Смъртта. В крайна сметка Кайл успява да провали плановете на Вейдър и Императора за създаване на практически неуязвими войници и в епична битка сразява един от първите генерали на Империята... Така завършва Dark Forces, но това съвсем не е краят на приключенията на Кайл, който по-късно отново се появява като главен герой в играта Jedi Knight. Това е продължението на Dark Forces, което не успя да стане суперхит, но все пак пожъна прилични успехи.

След като наскоро LucasArts обявиха, че никога няма да издадат дългоочаквания екшън Obi-Wan за PC, вече е ясно, че те ще останат запомнени в този жанр само с гениалната Dark Forces, доста добрата Jedi Knight и посредственият 3rd person shooter – The Phantom Menace.

M@il To:

pcclub@pcclub-bg.com



Сефте

From: nino@altavista.com
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здраво и от мен!

Пише ви един вече заклет ваш почитател от Стара Загора.

Няма да ви опявам колко супер-дупер, ултра кефещи сте, защото не искам да да се повтарям с колегите геймари:-), ама сте си такива. Последният пети брой си го купих с доста закъснение, но това няма да се повтори, затова и закъснявам със сефтето.

А сега малко критика, за да станете още по-добри:

1. Хубаво е, че на диска слагате кефещи wallpaper-и (тапети по нашенски), ама защо, бе, хора, трябва да слагате логото си навсякъде. Без да ви обиждам, ама направо загрозявате хубавите wallpaper-и. Ако не искате да го махате изцяло, можете да сложите едно дискретно надписче с адреса на страницата ви. Все пак не забравяйте, че wallpaper-ите не са плакати.

2. Защо толкова закъсняхте със статията за продажбата на 3dfx, като това се знаеше отдавна. А такава новина не трябва де се отлага.

Стига толкова критика. Имам едно въпросче. В таблицата (или там както се води) "Най-очаквана игра 2001" сте посочили и Star Craft 2, наистина ли е така или това е поредната шегичка :-)

Чао засега!

Nino (Нино по нашенски)
П.С. Продължавайте да пускате големи плакати, че и по– големи.

Благодарим за добрите думи. Преди да сме се главозамаяли от четките ще преминем направо към критиките.

1. Напълно сме съгласни с теб за логото на wallpaper-ите и отговорникът за тяхното изработване е предупреден. От сега нататък ще бъдат както предлагаш – с малки лога или дискретен надпис.

2. Защо да сме закъснели? Не забравяй, че сме месечно издание, а не ежедневник и е невъзможно да реагираме на новостите на мига. Съвсем актуални новини можеш да намираш на нашия сайт. www.pcclub-bg.com

3. Колкото и невероятно да ти се струва, получихме неимоверно много попълнени анкети, в които най-чаканата игра е StarCraft 2. Ежедневно пристигат и писма със запитвания дали има новости за така очакваното продължение на ултрахитовата стратегия. Затова в този брой направихме кратък преглед на малкото факти и огромното количество слухове, които витаят из Световната мрежа. Дали StarCraft 2 е шега? Може би, а може би не!

4. Големите плакати паднаха от този брой, поради редица технически причини и наложените съкратени срокове. Ще гледаме от следващия брой да се реваншираме.

Хуморески

From: Lechuck@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте там от PC Club! Пиша ви за първи път :) Любимото ми списание е (беше) PC Mania. Знаете ли защо? Понеже тогава бяхте вие там и се създаваше атмосфера. А сега PC Mania ми изглежда много сухарско. Опитват се правят някакъв хумор, ама де – не става. Вие преди го правехте, а сега защо няма никакъв хумор в PC Club? Не искам да ви сравнявам с Gamers' Workshop, защото те са най-добрите в това отношение. Да не се обидите, ей. Това ми беше разсъждението-критика, а сега и един въпрос: Защо не направите един тест за най-доброто PC в момента? Ще бъде хубаво да видим на всяко PC списание мнението за определен хардуер.

Ами това е!

Чао от LE CHUCK

Твоето писмо е едно от многобройните, подобни на него, в които се прави сравнение между нас и останалите списания. Целта на рубриката с писмата не е да се правят принципни анализи на състоянието на местната геймърска преса, а да се засягат конкретни наболели или забавни теми. Темата за това, кой от кой е по-добър или по-лош отдавна стана изтъркана. Занапред няма да публикуваме писма, в които се засяга работата на колегите от конкуренцията, но ще продължим да очакваме критики и предложения.

За хумора в PC Club: когато списанието беше още в период на заплануване, решихме да наблегнем на информативността, за сметка на лиричните отклонения и житейската философия. PC Club ще продължи да е информационно, а не хумористично издание.

Идеята за теста е добра, но е практически неприложима. Не можем да казваме на колегите от другите списания с какво да си пълнят страниците, но можем да представяме хардуер на нашите собствени. Така и правим.

За качеството и цената

From: Lazy_666@mailbg.net
To: pcclub@pcclub-bg.com

Доста си мислех дали да ви пиша. Хммм, не съм фен на никое списание, за мен е важно самото инфо за дадена игра, не и мнението на друг за нея.

Така, да започна с критиките:

1. Не съм очарован от тенденциите ВСИЧКИ списания да излизат с гланцови корици. Ще кажете, че това е основно, не е :-) Допитвайте се до читателите дали предпочитат гланц или добра цена. Може да съм с остарели разбирания, но все пак основното е съдържанието, а на тази цена можете да оставите кориците гланц и да удвоите вътрешното съдържание.

2. Разбирам, че е хубаво да покажете похвалните писма, но не е лошо да показвате предимно критичните. Така всеки ще може да си изкаже мнението, все пак добрите нещa се виждат и са доста:-)

P.S. Ако мога да ви помогна с впечатление от игра... ще се радвам да го направя :-)

Lazy_666

Имаш съвсем правилно становище относно това, какво трябва да има в едно списание, но се разбира, че нямаш поглед върху подробностите около неговото изготвяне. Далеч сме от идеята, че гланцовите корици са основен елемент, но гланцът придава блясък на картинката и прави корицата по-твърда като я предпазва от преждевременно избеляване. Освен това не е сред важните фактори, които определят цената на списанието. Неговото махане няма да ни позволи да вдигнем обема, камо ли двойно :-) PC Club в момента е най-евтиното списание на пазара, въпреки високото качество на печата.

Във всеки брой публикуваме наличните критични писма, а отскоро въведохме рубриката Uncensored, където е мястото за читателски ревюта на нови и стари игри.

Редакцията на PC Club не се ангажира с изказаните мнения за игрите и достоверността на фактите в статиите. Материали за рубриката PC Club Uncensored изпращайте по e-mail на адрес pcclub@pcclub-bg.com или по пощата на адрес София, бул. Драган Цанков 37, за сп."PC Club". Материалите трябва да бъдат с максимален обем до 1200 знака и да бъдат на кирилица! Не се рецензират и хоноруват. Илюстрациите не са задължителни.

4x4 Evolution

Свилен Трифонов
trifonov@mail.vega.bg

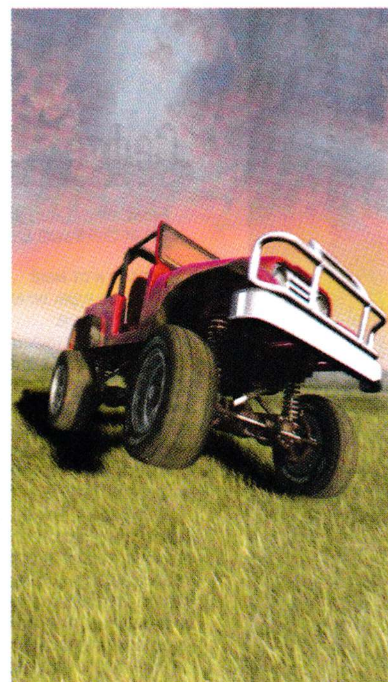
Terminal Reality отново направиха продължение на своята серия от ралита с джипове. Първо бяха двете серии на Monster Truck Madness, които спечелиха много фенове със своите Monster Truck-ове. Сега е ред на 4X4 Evo. Тук "камионите" са заменени от "нормални" джипове. Няма да изразявам мнение за тази промяна, но на мен по ми допадаха monster truck-овете.

Играта използва подобрен engine от MTM2. Добавени са екстри като анимиран шофьор, хвърчаща от гумите кал, по-ефектно движение по неравности (те са просто навсякъде). Като цяло оплаквания от графиката нямам, но детайлността на пистите не е толкова висока. Движещите се обекти и дърветата са само край пистата. В повечето случаи нататък има голо поле. Ама то там и езерца има. Не изпадайте във възторг, защото както и в предните игри водата е кафява и мътна.

Тук се сетих за един много гаден bug в геймплея. Ако се сблъскате с някой ваш противник, и двамата прелитате завидно разстояние. Като стана дума за противниците – на easy може да са отчайващо лесни, но пробвайте на hard. Тук всяка грешка е фатална. Саундът е посредствен.

Играта ще се хареса на феновете на PC racing-а. А за другите – пробвайте demo-то, има го на CD-то на брой №1.

P.S. В играта има software режим, но не съм пробвал. Също проблеми ще имат и притежателите на Voodoo 2 – трябва да бъзикнете едно .ini всеки път. Ако някой иска помощ – да ми пише.

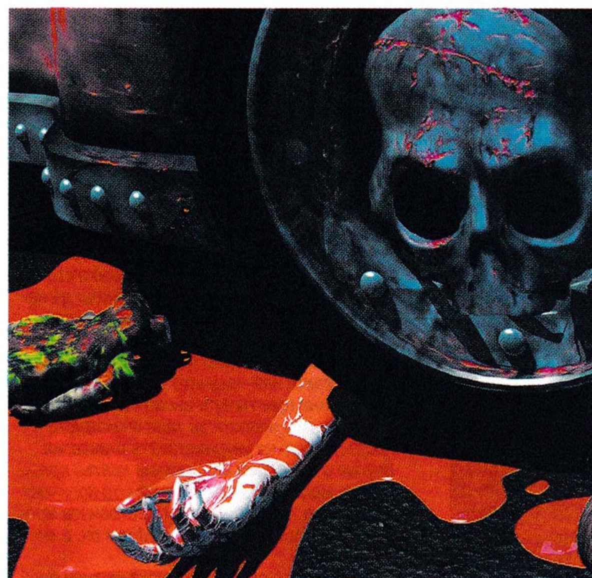


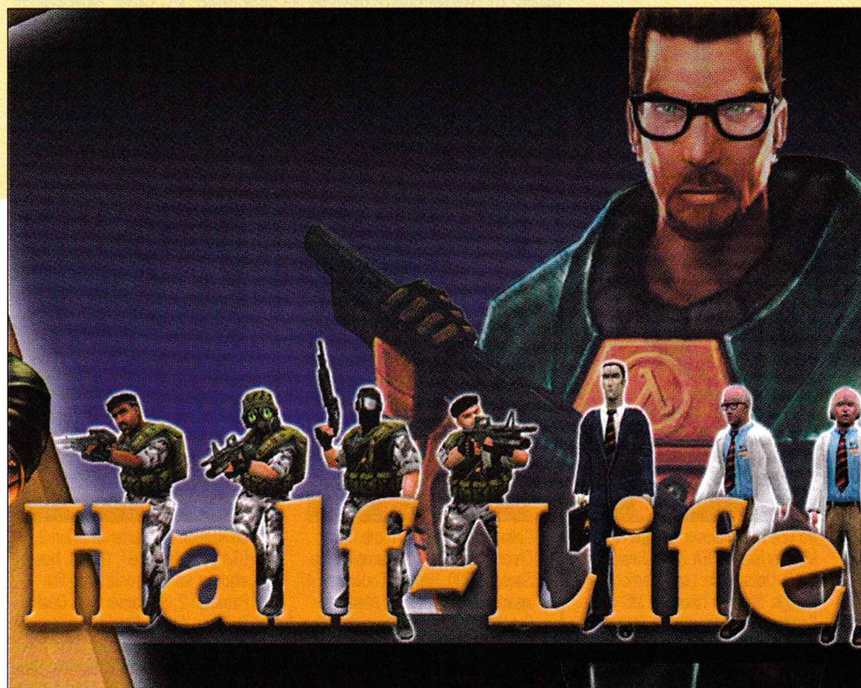
Carmageddon 2000 TDR

Свилен Трифонов
trifonov@mail.vega.bg

Само преди няколко месеца SCI пуснаха продължението на кървавата баня, наречена Carmageddon. Преди 5-6 години излезе Carma 1. Тя веднага стана известна, заради уникалния gameplay. Но не заради възможността да смачкаш колата на противника в най-близката стена, а заради пешеходците. Сега хората, които не са чували за играта, ще кажат – ми то и в Midtown Madness си има пешеходци. Да, ама тук ги ГАЗИШ! Естествено през '98 излезе Carmageddon 2. Геймплеят си остана същият. Промени имаше в графиката – 3D-пешеходци, детайлни коли, нови бонуси. Ако имате 3dfx карта, ще се почувствате като богове – то не са експлозии, не е чудо.

И сега вече за Carmageddon 2000. Нова реалистична графика. Обаче изискванията на играта са никак реалистични – не гледайте минимума на кутията, по-добре тичайте да си вземете P3, 128 RAM, TNT2 (минимум). В геймплея са настъпили промени, обаче лоши. Вече газите зелени слузести зомбита, които не ви дават време :-(Така играта си става най-обикновено рали, където бързате да стигнете finish-а. По мое мнение този експеримент с класиката Carmageddon е неполучлив. По-добре си купете Carmageddon 2. Там ще си газите на воля – жертв..., ъ, пешеходци щъкат навсякъде :-)





Half-Life е игра, за която се изписаха тонове материали и излязоха много add-on-и. Някои от по-известните са Counter Strike, Opposing Force, Golden Eye, Team Fortress. Но в това миниатюрно "ревю" (едва ли това е точната дума, защото тази игра е вече малко стара, но както и да е :-) ще представя самия HL и приключенията на Гордън Фриймън. Причината, че пиша за тази сравнително стара игра, е проста – носталгия! Само се надявам, че авторите скоро ще пуснат HL2, защото тази вече я знам наизуст :-)

Стефан Стояновски
agres666@yahoo.com

Едва ли има геймър, който да не е играл HL, или поне да е чувал за смелия Гордън Фриймън и Блек Мейса, но все пак, ако има такива, искам да им кажа, че са пропуснали МНОГО!!!:-) Хора, уверявам ви, че тази игра ще ви хареса! Тичайте бързо и си я купете!

Историята започва с впечатляващо интро, което е горе-долу около 5 мин. Когато то завърши, попадате в "Anomalous Materials" и пазач с мило гласче ви обяснява, че сте закъснели и ако искате да останете на работа в Блек Мейса, трябва да се пораздвижите малко:-). Всичко изглежда съвсем наред дотук – просто обикновен работен ден, но нещата се объркват тотално, когато идва ред на Експеримента. Вие (така де, Гордън) сте човекът, на когото се възлага задачата да направи теста, с който всъщност започва същинската част на играта. След около 5 минути лутане по коридорите на изследователския център (който между другото е с огромни размери) попадате в тестзалата. Оттук нататък ще спестя историята, че взе да свършва мястото:-).

Няколко думи за графиката.



Още когато излезе, играта не предлагаше нищо революционно в графично отношение, но дори сега смея да твърдя, че има доста прилична графика, дори сред мега-конкуренти като Unreal Tournament и Quake3.

Може би единственият недостатък са бъговете. Има много такива, но Valve бързо се осъзнаха и пуснаха пачове, които до голяма степен оправиха играта.

Колекция

Всеки от предишните броеве на списание "PC Club" можете да закупите директно от редакцията, в геймклуб "Матрицата", на масите на площад "Славейков", в геймклуба в ж.к. Бъкстон на ул."Кюстендил" 37, в геймклуб "Микрофон и Мишка" (кръстовището на бул."България" и бул."Димитър Несторов"), както и в Интернет клуба в Билетния център на НДК. От редакцията можете да закупите от пълен пакет с всички досегашни броеве с диск на специалната цена от 15 лв. за всичките 5 броя.

Брой 1



Black &White, Counter-Strike, UT: Strike Force, Carmageddon TDR 2000, Midtown Madness 2, The Sims: Livin' Large, Pompei, Diablo II Expansion, Return of the Incredible Machine, Time Machine, Bang! Gunship Elite, X-Tension, The Grid, Star Trek: New Worlds, Solaris 104, Pentium 4, TV Tuners, Go!Zilla

На диска: Strike Force, Counter-Strike, Delta Force 3, No One Lives Forever, Sudden Strike, 4x4 Evolution и мн.др.

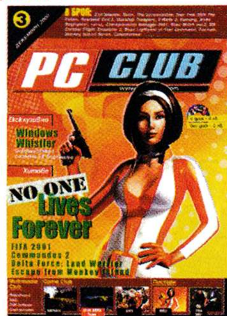
Брой 2



Red Alert 2, Sudden Strike, Cultures, The Druid King, MK4 Enhanced, Baldur's Gate 2, NHL2001, Wacky Races, Wizards & Warriors, Arcanum, Superbike 2001, Metal Gear Solid, Crimson Skies, Sanity, Reach for the Stars, Duron Overclocking, GeForce 2 MX, MP3 Скандалите

На диска: MK4 Enhanced ексклузивна пълна версия, Red Alert 2 soundtrack, realMYST, Frogger 2, Crime Cities, Metal Gear Solid, Hitman: Codename 47, Breakout 2000, Crimson Skies, Paint Shop Pro 7

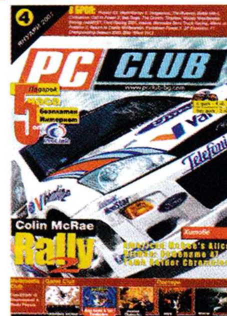
Брой 3



No One Lives Forever, Escape From Monkey Island, FIFA 2001, Resident Evil 3, Delta Force: Land Warrior, Evil Islands, Starship Troopers, MS Combat Flight Simulator 2, Blair Witch vol.2, Star Trek DSN: The Fallen, Vyruz, V-Rally 2, Sacrifice, Championship Manager 2001, Commandos 2, Windows Whistler, Photoshop 6.

На диска: Unreal Fortress, Battle Isle 4, FIFA2001, MoHo, Pacific Warriors, Settlers 4 Smack a Thief!, Severance, Swedish Touring Cars 2, Zeus, ULead Photoexplorer

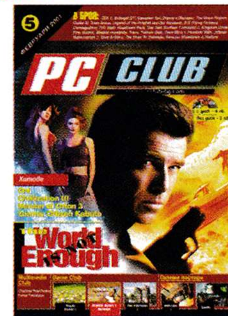
Брой 4



Colin McRae Rally 2, Tomb Raider Chronicles, Alice, F1 Championship Season 2000, Hitman: Codename 47, Insane, Call to Power 2, Aliens vs. Predator 2, Gunman Chronicles, Sea Dogs, Mechwarrior 4, Battle Isle 4, GP Evolution, Jagged Alliance 2: Unfinished Business, realMYST, Corel Draw 10, Dreamweaver 4

На диска: American McGee's Alice, Project IGI, Insane, Nascar 4, Starlines Inc, Quake III: Team Arena, Sacrifice: The Shooter, Mercedes Benz Truck Racing, Netscape 6 Final, WinAMP 2.7

Брой 5



Civilization III, Master of Orion 3, GTA 3, Midnight GT, Giants, Новите екшъни на Electronic Arts, The Patrician 2, Screamer 4x4, Quake III: Team Arena, Stupid Invaders, B17 Flying Fortress, Oni, Star Trek Starfleet Command 2, Gunlok, Dave Mirra's Freestyle BMX, Gold & Glory: The Road To Eldorado, Disney's Dinosaur, Aladdin in Nasira's Revenge- 47

На диска: Quake III: Alliance 2, Internet Explorer 5.5, Oni, Fallout Tactics, UT Maps, Doom 3D Accelerated, Three Kingdoms, Jetboat Superchamps 2

Глобална класация на Millidan

www.global100.com

1. Baldur's Gate II: Shadows of Amn (1)
2. Diablo II (2)
3. Planescape: Torment (3)
4. Icewind Dale (4)
5. Deus Ex (12)
6. Heroes of Might and Magic 3 (5)
7. The Longest Journey (9)
8. Unreal Tournament (6)
9. Age of Empires II: Age of Kings/Conquerors (8)
10. Might and Magic VIII: Day of the Destroyer (16)
11. Civilization II: Test of Time (14)
12. Call to Power II (17)
13. Alpha Centauri/Alien Crossfire (7)
14. Baldur's Gate (10)
15. Jagged Alliance II (18)
16. Command&Conquer: Red Alert 2 (13)
17. Sacrifice (-)
18. Escape from Monkey Island (15)
19. The Sims/Livin' Large (11)
20. Space Empires IV (19)

Седмична класация на PC Data

www.pcdata.com

по продажби (САЩ и Канада)

1. The Sims (1)
2. The Sims/Livin' Large (3)
3. MP Roller Coaster Tycoon (2)
4. Diablo II (8)



5. Hoyle Casino 2001 (-)
6. Age of Empires II: Age of Kings (4)
7. Command&Conquer: Red Alert II (5)
8. MP Roller Coaster Tycoon Loopy Landscapes (7)
9. Sim Theme Park (9)
10. Who Wants To Be A Millionaire 2nd edition (6)

Класация на Gamespot

www.gamespot.co.uk

(Англия)

1. Who Wants To Be A Millionare? (1)
2. Delta Force: Land Warrior (-)
3. Championsip Manager: 2000/01 (2)
4. The Sims (3)
5. Mechwarrior 4 (-)
6. The Sims/Livin' it up (Livin' Large) (4)
7. Command&Conquer: Red Alert II (5)
8. Colin McRae Rally 2.0 (-)
9. Half-Life: Generation (-)
10. Quake III: Team Arena (-)



PC Club представя Резултатите от анкетата на www.pcclub-bg.com

В допитването до посетителите на нашия сайт за най-добра игра на всички времена, направено в периода 15 януари - 14 февруари взеха участие рекордните 3116 души. За съжаление поради липса на място не можем да публикуваме всичките над 50 споменати игри, а гласовете за различните части от една поредица са обединени. Очаквайте в следващия брой резултатите от новата анкета на сайта.

1. StarCraft Series 478
2. Counter-Strike 364
3. Heroes of Might & Magic Series 192
4. Diablo Series...........................180
5. Quake Series 154
6. Half-Life Series 152
7. Doom Series 127
8. Command & Conquer Series 98
9. Age of Empires Series 85
10. Duke Nukem 3D, Warcraft Series, Civilization Series, Unreal Tournament, Monkey Island Series - тези игри получиха между 75 и 80 гласа и затова ги класираме заедно на десето място.

Очакваме вашите критики и предложения за тази рубрика.

Народът срещу Лара Крофт

ДЕЛО 0001

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Днес беше необичаен ден за Gamesville. За първи път почетен гражданин на игро-града щеше да се срещне с Темида. Всичките жители се бяха струпали пред съда и очакваха обвиняемата да се появи. Врявата на тълпата огласяше целия квартал, затова никой не чу приближаващите полицейски сирени. Ченгетата напоследък си имаха доста работа покрай делото и времето им не стигна да участват в NFS 5, но обещаха, че щом шумотевицата стихне, ще гледат да наваксат.

Погледите се насочиха към Лара. Придружавана от своя адвокат, тя бързаше да влезе в съдилището. Два бота от Unreal Tournament и Quake 3 проправяха пътя, окупиран отрано от журналисти, които сега навираха микрофоните си в лицето на мис Крофт и се надвикваха, задавайки своите въпроси:

– Г-це Крофт, как ще коментирате обвиненията, че сте се снимали в непристойни снимки с Duke Nukem?

– Бях млада и имах нужда от пари... – отвърна Лара, но адвокатът побърза да замаже положението:

– Без коментар. Клиентката ми няма какво да каже.

В съдебната зала бе не по-малко шумно. Тук се бяха струпали всички ищци и с нетърпение чакаха началото на заседанието. Съдията зае своето място, удари с чукчето три пъти, за да въдвори ред, след което премина по същество:

– Дело 00001. Народът срещу Лара Крофт. Съдебни заседатели ще бъдат читателите на списание PC Club... Моля за тишина в залата!

Прокурорът хвърли последен поглед на списъка с обвинения и се отправи към подсъдимата скамейка, където своето място бе заела Лара.

– Госпожице Крофт, – започна той. – съвсем наскоро вие се опитахте да инсценирате смъртта си, за да избягате от правосъдието. С това нанесохте сериозен удар на вашите почитатели...

– Това бе метафора, – опита да се защити Лара, – правилното послание бе "Край със старото, да живее The Next Generation!".

Обвинителят не се отказа и продължи с кръстосания си разпит:

– Странно! Защо тогава отказахте да се снимате във вашия биографичен филм и така принудихте продуцентите да правят огромни, непредвидени разходи като трябваше да наемат носителка на Оскар за главната роля? Не се ли опитахте така да затвърдите мнението, че вече не сте между живите?

– Лъжа, прекроиха сценария в последния момент, вкараха неоправдано много голи сцени...

– Ха, голи сцени! Това ли ви притеснява? Световната мрежа е пълна с ваши неприлични снимки...

Тук адвокатът на Лара скочи като опарен:

– Протестирам! Няма направена експертиза дали снимките са автентични.

– Приема се. – отсече съдията

Прокурорът се усмихна самодоволно и пак прегледа записките си:

– Тук пише, че сте влизали с взлом в обекти с висока културна стойност из целия свят. Задигнали сте куп безценни артефакти, предизвикали сте международен скандал и така сте сринали акциите на своите спонсори от Eidos, като сте ги докарали до банкрут.

– Оставете това. Питайте я за монопола! – провикна се Бил Гейтс от дъното на залата.

Шефът на Microsoft имаше богат опит в делата срещу монопола и се чувстваше в свои води. Той отскоро проявяваше особен интерес към Gamesville, закупи половината от кварталите, а сега се целеше в кметството, което галено наричаше X-box.

– Да, да каже за монопола! – обади се на свой ред Индиана Джоунс. Той не можа да се пребори с Лара преди година и оттогава имаше зъб на сексапилната си колежка.

– Какво мога да кажа за монопола? – смути се мис Крофт. – Разполагам с един от най-добрите мениджъри в Gamesville, който ме изкарва с едни гърди пред конкуренцията.

Джули Стрейн и Кейт Арчър се изкикотиха, те ползваха същия мениджър, известен с прякора си Силикона.

– Достатъчно с тази пародия!!! – ядоса се съдията. – Обвинението зададе достатъчно въпроси, да заповяда Защитата със своята пледоария.

Адвокатът побърза да започне:

– Господа съдебни заседатели от PC Club, няма дори косвени доказателства, които да потвърждават вината на г-ца Крофт. Клиентката ми не се е опитвала да инсценира смъртта си. Тя просто желаеше да затвърди старата геймърска поговорка, че Tomb Raider графиката си мени, но геймплеят никога. Искаше да чакаме The Next Generation с копнеж...

Анджелина Джоли пък се съгласи да участва в игралния филм с отстъпка, заради предвиденото серийно производство. Моля, в протокола да се запише "трилогия". Колкото до морала на Лара... Нека всеки, който се смята за по-чист от нея, да вземе камък и да го хвърли по клиентката ми.

Съдията не очакваше такава кратка реч и се обърна към съдебните заседатели:

– Дами и господа съдебни заседатели, взехте ли решение за изхода от делото?



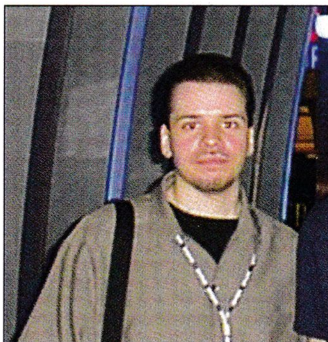
Interview

John Tobias / Dave Micichich

Основател на Studio Gigante

Главен дизайнер и аниматор

ДЖОН ТОБАЙЪС завършва приложни изкуства през 1986 г., след което е нает на работа в Midway, където години наред се занимава със скициране на бъдещи герои в игри и успоредно работи като художник на комикси. Звездният му момент настъпва при случайна среща в закусвалнята на Midway с програмиста Ed Boon, с когото по-късно разработват поредицата Mortal Kombat. Джон е отговорен за направата на дизайна на бойците, а също така написва историята.





DAVE MICICHICH започва работа в Midway през 1996 г. Шефовете му го прехвърлят от проект на проект, докато най-сетне намират място, достойно за уменията му, в екипа на Ed Boon. Там той се занимава с моделиране, обработва текстурите и прави две от арените за МК4. Напуска компанията заедно с John Tobias, за да може да даде пълна свобода на въображението си в новото Studio Gigante.

Иван Георгиев: Първият ми въпрос е към двама ви – защо напуснахте Midway? Досега не сте дали ясно становище, мина време и се надявам да проговорите най-сетне :-)

John Tobias: Не е така, пуснахме изявление, което се появи в няколко американски списания. След смяната на ръководството в Midway условията за работа коренно се промениха. За съжаление към по-лошо.

Dave Micichich: Искахме да сме самостоятелни. Да не ни се налагат условия и практически неизпълними срокове.

Иван Георгиев: Повечето от феновете на МК подходиха с разбиране към напускането ви, но и една не малка част от тях ви нарочиха за предатели. Особено критикуван е John, които имаше доста отговорна роля за направата на сериала. Това притеснява ли ви?

John Tobias: Неприятно се получи, така е. Искаше ми се да сме още заедно с Ed и да правим нещата както едно време. Обаче правилата на индустрията се промениха. Не можеш да правиш хубави игри, когато ти налагат съкратени срокове, непрестанно намаляват бюджета и непрестанно те побутват да побързаш. В крайна сметка името ти се свързва с нещо, което наистина си направил, но не както си искал. Аз обичам Mortal Kombat и затова реших да не участвам в убийството му занапред.

Иван Георгиев: В предварителния разговор ви обещах да не задълбавам много в миналото, така че последният въпрос на тема Midway е: Мислите ли, че ще направят МК5 достатъчно добра игра без ваше участие?

John Tobias: Надявам се. Последния път, когато се чух с Ed Boon, той ми каза, че вече не ги притискат със срокове и има много новаторски идеи. На Ed може да се вярва.

Dave Micichich: Желаем им го от все сърце. Чуваме, че новият екип бил много ентусиазиран.

Иван Георгиев: Да минем на бъдещите ви планове. Разбра се, че сте основали Studio Gigante и вече работите по първия си продукт. Кажете нещо за него.

Dave Micichich: Журналистите сте опасна работа! Не сме пускали нищо за пресата, чудно ми е как винаги успявате да стигнете до тайната информация :)

John Tobias: Работим не върху едно, а две заглавия. Имената им не мога да ти кажа сега, защото ги пазим в тайна за Е3. Напреднахме с разработката на RPG-то, което ще е най-мрачната и ужасяваща игра в този жанр.

Dave Micichich: Аз бих го определил като quest.

John Tobias: Да, ще има елементи от други жанрове. Залагаме много на оригиналната история и невижданите досега магии.

Dave Micichich: Графиката и интерфейсът са убийствени. Arcanum умножен по десет!!!

Иван Георгиев: А другата игра какво ще представлява?

Dave Micichich: Tomb Raider умножен по десет!!!

John Tobias: Засега сме се спрели на 3rd person приключение. Идеята ми за него е да бъде повече ориентиран към изследването, отколкото към стрелбата. Но стрелба също ще има.

Иван Георгиев: Нека позная... Главният герой ще е жена с примамлива физика, нали?

John Tobias: Нищо подобно.

Dave Micichich: За бога, не!!!

John Tobias: Героят ще е малко момче, което ще бъде в плен на един зъл магьосник. То трябва да избяга, да намери изгубения си брат и с негова помощ да надвие магьосника.

Иван Георгиев: Звучи интригуващо, като приказка, но с повече екшън, така ли?

John Tobias: Нещо такова.

Dave Micichich: Героите ще са като истински, индивидуалните им особености в характера ще са подчертани. Искаме да създадем реалистичен свят, с много персонажи, с много обрати в историята.

Иван Георгиев: За кои платформи ще се разпространява тази игра, а и другата?

John Tobias: Знаех си, че ще попиташ:–) Не е решено още. Зависи кои компании ще го издават. Ние като разработчици искаме да стигнем до повече геймъри.

Dave Micichich: Мисля, че играта ще върви най-добре на PC, PS2 и Xbox.

Иван Георгиев: Колко души правите игри в Studio Gigante и всички ли са бивши служители на Midway?

Dave Micichich: Два екипа по шестима души. Ние с Джон се занимаваме предимно с RPG-то, а Josh Tsui и Marc Penacho, те двамата са от Midway, ръководят 3rd person приключението.

Иван Георгиев: Кога ще видим готов продукт от вас? Само не ми казвайте "Когато сме готови"!

John Tobias: Готов продукт не знам кога ще представим, но тази година вероятно ще участваме на Е3. Усилено се трудим да имаме какво да покажем.

Иван Георгиев: Ще чакаме с нетърпение дебюта на Studio Gigante, а когато това стане, ще ни гостувате пак надявам се :-)

John Tobias: С най-голямо удоволствие!

Dave Micichich: Непременно!

PCC благодари на Scott Howell за хостването на интервюто.

http://theforce.net

Вече чувам недоволните възгласи – "Айде стига с тоя Star Wars, ако обичате!". Ами какво да правим, като почти всички в редакцията открай време сме вманиачени на тази тема? Само в миналия брой преброих десетина закачки и препратки към сагата, а с наближаването на Епизод 2 е сигурно, че количеството им няма да намалее. Току виж решим да си открием специална рубрика Star Wars Club и там да даваме воля на "междузвездния" си ентусиазъм...

Боян Спасов
Boian@pcclub-bg.com

Това малко странно въведение по замисъл трябваше да представлява извинение към всички онези читатели, които не си падат по Star Wars и нямат никакво желание да четат статии на тази тема. Ще ги помоля найучтиво да игнорират тези няколко реда и да насочат вниманието си към останалата част на списанието, за която съм убеден, че също е забавна и поучителна. Благодаря.

Сега, след като в компанията останахме само свои хора, мога спокойно да отприщя потока от хвалби и суперлативи за най-добрия Star Wars –

използвайте силата(точка нет)!

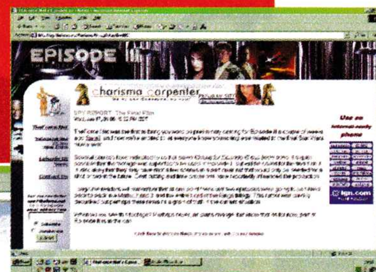
▪ theforce.net

фенсайт, който ми е известен – theforce.net. Може би дори "фенсайт" не е точната дума, а трябваше да кажа "портал", защото става въпрос точно за това – всичко, което може да заинтересова някой фен на сагата, събрано накуп. Или както казва рекламата на сайта –

вашата ежедневна доза Star Wars

Няма лъжа, няма измама! Theforce.net се актуализира по няколко пъти на ден и почти задължително всички новини и слухове по темата се появяват първо там (най-често дори изпреварват официалния сайт www.starwars.com).

Този портал е незаменим независимо дали вие се интересувате от новини около новите епизоди на Star Wars, искате да знаете повече за старите, трябва ви любопитна информация за игрите на LucasArts, или пък просто искате да се посмеете на малко StarWars вицове. И още, и още, и още



– разкази и цели романи, писани от феновете на сагата, великденски яйца в игрите и филмите, интервюта с известни личности, видеоклипове, карикатури, информативен newsletter... Дори да си мислите, че знаете много за Star Wars, пак ще откриете нови неща. Знаете ли например, какво значи съкращението MTFBWY? Добре де, това беше лесно. А знаете ли за Star Wars expanded universe – разширената вселена, в която участват хиляди герои, които никога не са се появявали във филма? Чували ли сте за онлайн-ролевите игри и MUD-световете на тема Star Wars? Знаете ли, че снимките по Епизод 3 (да 3, не 2!) вече са започнали?

...Все пак трябва да поясня – MTFBWY естествено значи "May the Force be with you!". И нека Силата (точка нет) бъде с вас...

Екипът на theforce.net се състои от над 20 (!) души, които са се посветили съвсем сериозно на делото си.

Ingava.com

Царството на безплатните неща

Идеята, че всичко трябва да е на аванта е стара колкото самия Интернет :-) Лошото е, че напоследък се навъдиха много сайтове, които обещават разни безплатни неща, но при по-внимателно вглеждане все пак се опитват да ви пробутат shareware или направо демо на комерсиален продукт, който естествено престава да работи ако не си платите. Ingava.com е пълната противоположност – там всичко е не само пълно като версия, но и напълно безплатно!

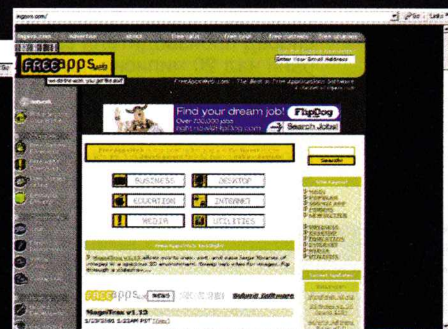
Никола Държатов
darpatov@pcclub-bg.com

Самият сайт е разделен на две големи секции – безплатни игри и безплатни програми. В първия ще намерите изненадващо голямо количество freeware игри, както и пълни версии на малко по-стари комерсиални игри, които са пуснати за свободно разпространение от своите създатели. Така например на Ingava наред с хиляди Space Invaders мутации с различно качество се подвизават и класики като B17 на Microprose, приятни екшъни от типа на G-Sector и много други бисери. Самите игри са разпре-



делени по жанрове, така че като търсите екшъни са ви необходими точно две кликвания с мишката, за да намерите пълния списък с наличните заглавия от съответната категория. Намират се аркадни игри, най-различни екшъни, RGP-та, че дори и няколко доста прилични куеста. Въобще има всичко за всички :-) Преди да се впуснете в безогледно теглене е добре да погледнете единствено размера на файловете, които сте си харесали. Повечето игри са сравнително малки, но се намират и екземпляри по 200-300 MB.

Намират се аркадни игри, най-различни екшъни, RGP-та, че дори и няколко доста прилични куеста.



Подобно е положението и при приложните програмки. Уебмастърът на Ingava.com заслужава сериозна похвала. На този сайт ще намерите една от най-богатите и добре подбрани колекции от приложни програмки за всякакви нужди. Ако ви трябва спешно софтуер за гледане на DivX, напълно безплатен речник или дори смислена алтернатива на 3D Studio Max, която не струва и стотинка, има доста голяма вероятност да откриете нещо подходящо именно тук. Подобно на игрите и при приложния софтуер има много приятна организация на самите програми, така че търсенето да отнема минимално количество време.

Paint Shop PRO 7

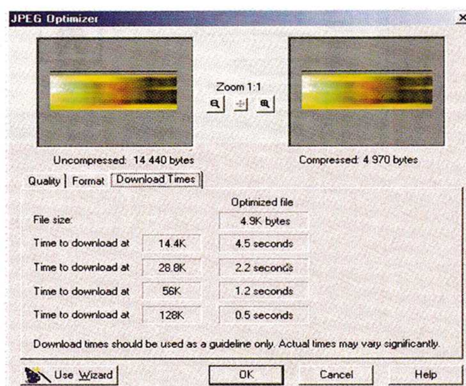


Алтернативен поглед върху графичния дизайн

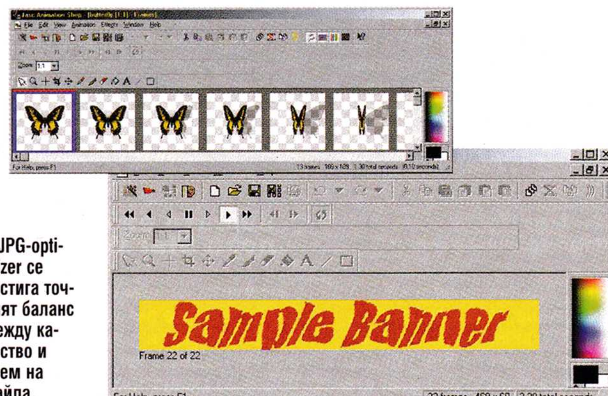
ОТ АВТОРА



■ Paint Shop Pro 7 е сравнително разумна алтернатива на продуктите, носещи марките на лидерите в бранша Corel и Adobe. Web-ориентацията, облекчената работа с цифрови камери и богатият набор от възможности за създаване на различни графики и анимации със сигурност ще привлекат вниманието както на професионалистите в бранша, така и на тези, които правят своите първи стъпки в областта на графичния дизайн.



С JPG-optimizer се постига точният баланс между качество и обем на файла.



С Banner Wizard можете да създадете чудесен банер без особени усилия.

Доскоро продуктът на Jasc се използваше предимно от домашни потребители, които намираха в тази програма евтина и относително лесна за използване алтернатива на утвърдилите се графични пакети за професионална работа. Седмата версия продължава тази традиция, но предлага много новости, които са повече от интригуващи...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Макар че използвам Paint Shop Pro от няколко години, с голяма изненада разбрах, че този графичен пакет е създаден в далечната 1990 година. До този момент според производителя са регистрирани над 20 милиона потребители. Първоначалният вариант на програмата е много далеч от това, с което ще се сблъскате, ако се сдобиете с копие от най-новата версия. Paint Shop Pro 7 е ориентиран към широк кръг потребители. За разлика от големите в бранша Corel и Adobe, тук цените са повече от ниски. Paint Shop Pro струва 99 USD, а Animation Shop – 39 USD.

Paint Shop Pro предлага мощна комбинация от разнообразни инструменти за редактиране на изображения, рисуване и разработка на графични web-елементи. Производителят се е погрижил да отговори на новите предизвикателства, свързани с масовото навлизане на скенерите и различните цифрови камери. Дори незапознатите с техническата страна на нещата ще могат само с едно кликване да балансират цветовете, да регулират контраста, да определят наситеността или да вкарат множество ефекти. В актуалната версия на графичния пакет са включени

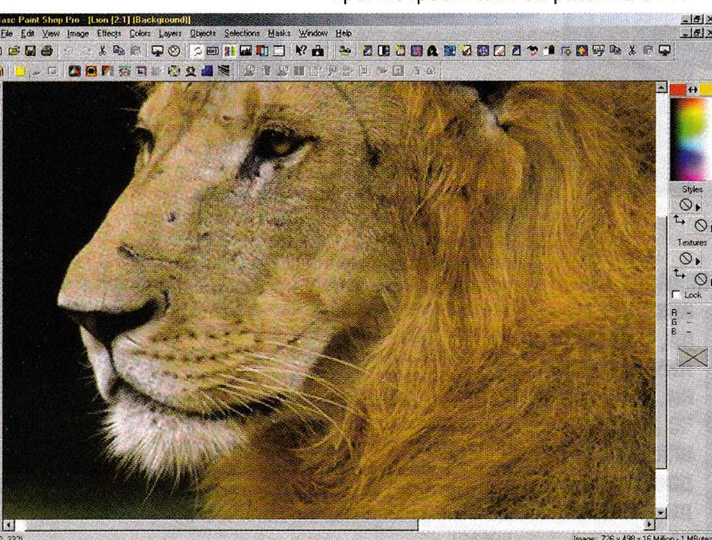
повече от 75 специални ефекта.

Както и при конкурентните продукти, те са структурирани по групи, като за максималното облекчение на потребителя е въведен така нареченият effect browser. С негова помощ бързо и лесно ще се ориентирате във вашия избор. Особено полезна новост е включването на възможност за оптимизиране на съотношението между степен на компресия и качество при файлове от графични формати като jpeg, gif и png. Това би свършило чудесна работа на тези, които използват Paint Shop Pro при създаване на изображения, предназначени за оформяне на web-страница. В тази връзка трябва да се отбележи опцията за Preview in Web Browser. Чрез нея ще можете във всеки един момент да видите как би изглеждала съответната графика в предпочитания от вас браузер и да получите информация за времето, необходимо за нейното зареждане при различни скорости на връзката към Интернет. Paint Shop Pro се отличава и с бързодействие в изпълнението на разнообразни задачи, но това определено дава своето отражение върху системните изисквания. Според препоръките на производителя, за максимално ефективното използване на програмите би било добре вашият компютър да има поне 500 MHz-ов процесор, 128 MB RAM и сравнително бърза видеокарта.

Paint Shop Pro 7 предлага перфектна интеграция с някои допълнителни продукти на Jasc. Това са Animation Shop, Image Robot, Media Center Plus и Trajectory Pro. Animation Shop 3 е включена в стандартната инсталация и е още една от приятните изненади в седмото издание на популярния графичен пакет. С помощта на това приложение бързо и почти безпроблемно можете да създадете разнообразни анимации. За целта са предвидени Animation и Banner Wizzard, които ще ви водят стъпка по стъпка към впечатляващ краен резултат. Програмата дава възможност както за конвертиране на layers във frames, така и за обратен експорт. За допълнително редактиране можете да изпратите избрани от вас фреймове в Paint Shop Pro. Към това са прибавени множество специални ефекти, чиято задача е да ви подпомогнат в изграждането на максимално атрактивна професионално изглеждаща анимация. Поддържаните файлови формати са gif, fle, fli, avi, ani и специфичният за Animation Shop – mng. Ако желаете да видите как биха изглеждали на вашия web-сайт, можете да използвате Web Browser Preview. В зависимост от избрания файлов формат можете да постигнете нужния баланс между качество и обем. Тази функция е поета от съответния оптимизиращ wizard.

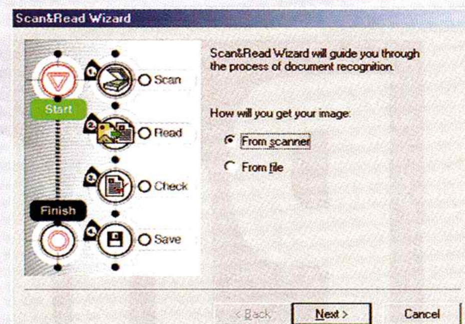
Тези продукти могат да бъдат изтеглени от сайта на производителя www.jasc.com или просто да се инсталират от диска към брой 2 на PC Club. Двете програми са shareware със срок на свободно и напълно безплатно използване в рамките на 30 дни.

Paint Shop Pro 7 е с интуитивен интерфейс.



FineReader PRO 5.0

С OCR преписването на текстове вече не е отегчително занимание



Scan&Read Wizard е напълно автоматизирана процедура за сканиране и разпознаване.

ОТ АВТОРА

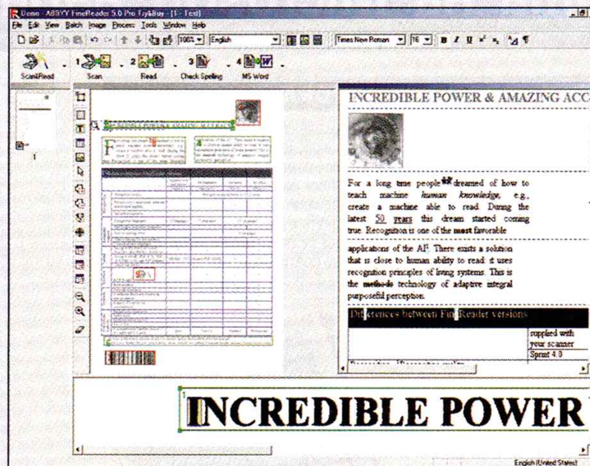
■ С FineReader 5.0 руснаците от ABBYY затвърждават лидерската си позиция сред компаниите, занимаващи се с разработка на продукти за оптическо разпознаване на текст. Доказателство за това са невероятните възможности, между които е редно да се отбележат внушителното количество поддържани езици, пълната автоматизация и разнообразните варианти за форматиране и експортиране на изходния файл.

Не са един и двама тези, които са се сблъсквали с ужасяващо непривлекателното занимание да преписват текстове или да въвеждат данни от някакви предварително попълнени бланки и формуляри. Решение на този проблем има и то се нарича OCR...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

OCR (Optical Character Recognition) или, казано на български език, оптическо разпознаване на знаци е технология, която бавно и методично набира скорост и се радва на вниманието на милиони потребители. Принципът на действие при различните OCR-програми е сходен. След сканирането на текста системата генерира хипотеза за вида обект, който трябва да бъде разпознат. Това предположение се приема или отхвърля, като стъпка по стъпка се определя видът на изображението, чрез съпоставяне се търсят маркери за идентифицирането му, откриват се връзки между отделните елементи и така до пълното разпознаване и последващите автоматични или ръчно извършвани корекции.

Всеки притежател на скенер вероятно е открил в диска с драйверите някой от популярните OCR продукти. Както може да се очаква, тези програми са предназначени за разпознаването на най-популярните езици и съвсем естествено българският не е сред тях. Само допреди няколко години се правеха плахи и не особено успешни опити за създаването на OCR-системи, които да се справят с езици, използващи кирилицата като азбука. Този проблем намери своето решение с появата на руската фирма ABBYY (www.abbyy.com) и техния авангарден продукт, носещ името FineReader. Новата версия с пореден номер 5.0 се предлага в няколко разновидности. FineReader StartUP (наследник на Sprint Edition) е напълно безплатна, но и найскромна като функционалност.



FineReader 5.0 се справя с текст и графики.

Pro-изданието е ориентирано предимно към домашните потребители,

а Office-версията предлага най-богат набор от възможности.

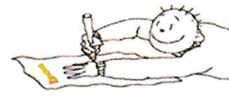
За да инсталирате и работите с FineReader 5.0 Pro, минималните изисквания към вашата система са следните: Pentium 133, 32 MB RAM, Internet Explorer версия 3.02 или понова, 50 MB свободно място на твърдия диск и Twain-съвместим скенер или цифрова камера. Съвсем естествено, бързината на процесора и количеството RAM имат голямо значение за скоростта на действие на програмата. Качеството на скенера също оказва влияние, въпреки че при проведените тестове в редакцията разликите в крайният резултат не бяха кой знае колко големи. Едно от големите достойнства на FineReader 5.0 Pro е лекотата на работа. Производителите са предложили пълна автоматизация на повечето процеси, така че ръчни настройки се правят само в случаите, когато крайният резултат не ви удовлетворява. Преди да започнете със сканирането и разпознаването, е задължително да определите езика (езиците), които съдържа документът. Важно е да се знае, че програмата поддържа едновременна работа с повече от един език. Оттук нататък можете да избирате между напълно автоматизирания Scan&Read Wizard или да осъществите процеса ръчно. Процедурите, криещи се зад това име, са следните: сканиране, разпознаване, проверка и съхраняване (експортиране). От голямо значение са настройките на скенера. Изборът на разделителна способност зависи от големината на шрифта. При 10 pt и повече, 300 dpi са напълно достатъчни, но в случай че размерът е под тази стойност, резолюцията трябва да се повиши.

FineReader е в състояние да се справи безпроблемно с над 120 езика!

Цветовите настройки също са от голямо значение.

Сканирането в черно-бял режим осигурява бързина, но крие риска от повишаване процента на грешки при разпознаването. По-бавен, но и с поголяма точност в крайния резултат е изборът на greyscale-режим. Цветното сканиране е подходящо за случаите, когато в текста има вмъкнати изображения, които искате да запазите във вид близък до оригинала. Програмата е в състояние да се справи с предварително сканирани и съхранени изображения от типа bmp, pcx, jpeg, tiff и png. Възможностите за запазване на разпознатия текст са най-различни. Сред поддържаните формати са html, rtf, pdf, xls, dbf, csv и txt. Във FineReader 5.0 Pro са вградени над 150 езика. Не са пропуснати и изкуствено създадените Esperanto, Interlingua, Ido и Occidental. Интерес предизвиква също възможността за разпознаване на програми езици като Basic, C/C++, COBOL, Fortran, Java и Pascal. Речниковият състав на FineReader 5.0 Pro може да бъде обогатяван и редактиран от потребителя, така че да отговори на специфичните му нужди.





Pocket PC

PDA-концепцията на Microsoft набира сила

През краткия период на своето съществуване персоналните цифрови помощници (PDA) постигнаха невероятно технологично развитие. За това допринесе в голяма степен и жестоката конкуренция между основните сили в бранша като Palm, Psion и Pocket PC.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

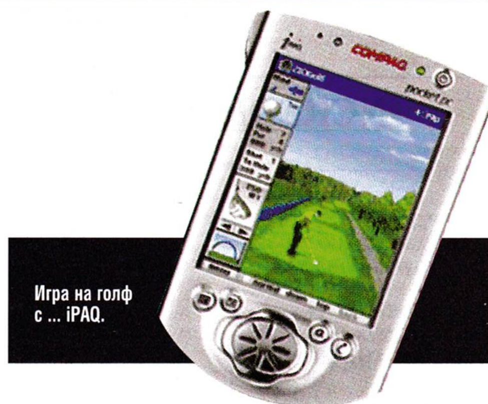
Когато преди няколко години за първи път се появиха PDA (Personal Digital Assistant) с операционната система Windows CE, отзивите на потребителите бяха различни. Първоначалното въодушевление се смени бързо със здрав скептицизъм относно ефективността и функционалността на устройствата от този тип. За кратко време пазарът се наводни както с качествени продукти, така и с посредствени и не особено успешни опити за създаване на подобни миникомпютри. Моята първа среща с подобно PDA беше повече от разочароваща. Освен със скромните си технически параметри въпросната миниатюрна машинка се отличаваше с нестабилност, която можеше да впечатли дори и работилите с някои от ранните версии на Windows 95.

Независимо от подобни неуспехи, тази концепция се оказа перспективна и намери своето развитие в новата разработка на Microsoft, наречена Pocket PC. За разлика от предишния подход, свързан с масовото раздаване на лицензи, сега нещата са поставени на съвсем друга основа. Като стратегически партньори за производството на Pocket PC,

ОТ АВТОРА



■ Новото поколение Windows CE-базирани устройства, включени в инициативата Pocket PC, все повече се доближават като функционалност до стандартните компютри. Мултимедийните възможности, мобилността, връзката с Интернет и перфектната съвместимост са основните козове, които Microsoft ще противопостави на своите конкуренти в битката за пазарни позиции.



Игра на голф с ... iPAQ.

Microsoft са се спрели на утвърдени производители.

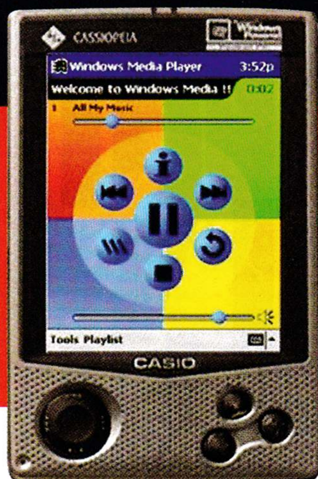
Това са известни и доказали възможностите си мегакомпании като Hewlett Packard, Compaq, Casio и Symbol. Интересен е акцентът, който създателите на Pocket PC-концепцията поставят в новите си разработки. Естествено на първо място стои мобилността и хардуерната и софтуерна съвместимост със стандартен компютър. Като се има предвид кои са най-разпространените операционни системи и офис-пакети, не е учудващо, че именно тук е едно от големите чисто технологични предимства на Pocket PC, което трудно би могло да бъде стопено от конкуренцията. Разширяването на мултимедийните възможности е втората цел, която вече в голяма степен намери своята реализация. Третата линия на развитие е осигуряването на пълноценен достъп до Интернет, възможност за включване в мрежа и разработка на различни допълнителни комуникационни устройства. Не на последно място стои твърдото намерение на производителите да оптимизират, облекчат и направят максимално лека, безпроблемна и надеждна работата с Pocket PC. Очевидно в това отношение е постигнато много, тъй като новата серия се радва на голям интерес от страна на потребителите. Само като потвърждение на казаното ще посоча, че №1 в тазгодишната хардуерна класация на CNET е един от high-tech моделите на Compaq – така нареченият iPAQ H3650.

Този избор не е случаен.

В това ще ни убеди дори един съвсем повърхностен поглед върху техническите характеристики на H3650. Сърцето на този миникомпютър е 32-битов процесор, произведен от до болка познатите Intel. Моделът разполага с 32 MB SDRAM и 16 MB ROM. Обемът на паметта може да се разширява с помощта на допълнителни flash-карти. Екранът е с разделителна способност 240x320, видимата област е с диагонал 96 мм и възможност за изобразяване на 12-битов цвят (4096 цвята). Особено сполучливо е включването на автоматичен регулатор на осветеността на екрана. Вграденият в корпуса светлинен сензор е ангажиран със задачата да осигурява по всяко време максимално добър контраст. Връзката с персонален компютър се осъществява чрез сериен USB интерфейс или инфрачервен порт с максимална скорост 115 Kbps. IPAQ H3650 е със вграден микрофон и високоговорител, но разполага също със стандартен стереоизход за слушалки. Няколко са причините, поради които iPAQ стана най-продаваният Pocket PC. Преди всичко този модел се отличава с добре структурирания, интуитивен интерфейс, който прави използването изключително лесно. 5-way джойстикът осигурява бърза и удобна работа, а четирите програмируеми бутона могат да бъдат дефинирани според желанието на потребителя. Друга причина за успеха на това устройство е в

сравнително ниската цена

от почти 500 USD. Независимо че


Cassiopeia е обогатена с новите възможности на Pocket Media Player.

за такава сума можете да се сдобиете с прилична настолна машина, на този етап съотношението между производителност и цена на крайния продукт в този клас е най-добра при iPAQ. Към моделът H3650 се предлагат множество аксесоари. Между тях трябва да се споменат допълнителните flash-карти с различен капацитет, кабели за връзка с PC, модеми и разнообразния допълнителен софтуер.

Друг хардуерен гигант, ангажиран с производството на Pocket PC, е Hewlett Packard. Ако спрем вниманието си върху съпоставимия модел мини-компютър от серията Jornada, наречен 545, ще забележим, че той отстъпва както по техническите си показатели, така и като цена от iPAQ. За около 550 USD ще получите PDA с RISC процесор, работещ на тактова честота 133 MHz. Jornada 545 разполага също с 32 MB SDRAM и 16 MB ROM. По отношение на размерите, разделителната способност, цветовата гама на екрана, аудиовъзможностите, връзката със стандартно PC и допълнителните аксесоари 545 е на практика идентичен със съпоставимия модел на Compaq. За разлика от предишните модели, при този хората от HP са се постарали повече по отношение на дизайна, но все още са далеч от постижението на iPAQ.

По подобен начин стоят нещата и при японската Cassiopeia. Както можете да се досетите от името, производител е фирмата Casio, притежаваща богат опит в разработката на подобни продукти. Освен срещу високата цена, основното възражение на потребителите е насочено срещу странния ъгловат дизайн, силно наподобяващ този на мини конзолите GameBoy. За сметка на това Cassiopeia се предлага във всевъзможни цветове, което я отличава от стандартните сребристо-сиви изпълнения на останалите производители. Техническите характеристики на модела E-115 са почти същите както при Jornada 545, но на практика се оказва, че устройството работи забележимо по-бавно, особено при стартирането на приложения. Едно от предимствата на E-115 е разнообразният допълнителен софтуер, сред който трябва да се отбележи специалният Movie Player.

Основното предимство на Pocket PC е в многообразието от различни програми и перфектната им съвместимост с Windows PC-та. Всяко устройство от този вид се доставя със стандартен набор от продукти. Голямата новост е Pocket-изданието на добре познатия Media Player. Присъствието му означава следното – богати мултимедийни възможности. Благодарение на това става възможно възпроизвеждането на разнообразни аудиофайлове от различни формати. Естествено не са пропуснати легендарният MP3 и набиращият сила WMA, което в известна степен обезсмисля съществуването на хардуерните MP3-плейъри. Друга интересна опция е мобилната версия MS-браузера Internet Explorer, която поддържа web-стандарти като HTML, XML, XSL. Поради ограничения размер и различните пропорции на екрана страниците изглеждат малко странно, но въпреки това възможността да имате пълноценен достъп до Интернет по всяко време е повече от привлекателна. Към това можем да прибавим e-mail-клиента, представляващ олекотена версия на Outlook Express. "Джобните" варианти на Word и Excel са допълнителни екстри, които със сигурност ще привлекат вниманието на потребителите. За разлика от алтернативните офис-приложения за Palm и Psion, в случая е налице

абсолютна съвместимост между стандартните MS Office програми.

Техният минивариант се справя без да е необходимо конвертирането на файловете. Поради спецификата на Pocket PC въвеждането на текстове все още продължава да е сравнително неудобно. Вариантите в това отношение са три.

Мултимедия, мобилност, връзка с Интернет. Всичко това ще намерите в Pocket PC.

Първият е чрез директното изписване на знаците върху touchscreen-а и тяхното разпознаване. Като идея тази технология звучи привлекателно, но за да можете да се възползвате от нея, ще е необходимо да отделите известно време за свикване със особения начин за изписване на буквите и цифрите. Друг начин е използването на onscreen-клавиатурата. Това обаче означава писане знак по знак, което води до сериозно забавяне. Трети вариант е да се сдобиете с преносима QWERTY-клавиатура и да работите по познатия начин. Останалите софтуерни продукти са познати от предишните версии на Windows CE. Това са Organizer&Calendar, Contacts, Notes и Tasks.

Вече споменахме за наличието на стереозвук и цветни екрани. А когато тези две неща присъстват в един компютър, съвсем естествено идва необходимостта от игри. Вече се появиха първите заглавия, които освен версиите си за Windows PC, Mac и конзоли имат такива и за Pocket PC. Както са тръгнали нещата, в скоро време можем да станем свидетели и на първите 3D-ускорители за PDA:-).

Основната идея за мобилността при Pocket PC се реализира чрез възможността за включване на тези устройства към различните стандартни телефонни и мобилни мрежи. Благодарение на вградения инфрачервен порт и сериен интерфейс безпроблемно можете да свържете Pocket PC с мобилен телефон.


Pocket Internet Explorer позволява сърфиране в Мрежата по всяко време.


Серията Pocket PC на Hewlett Paccard е наречена Jornada.

Memory Wars:

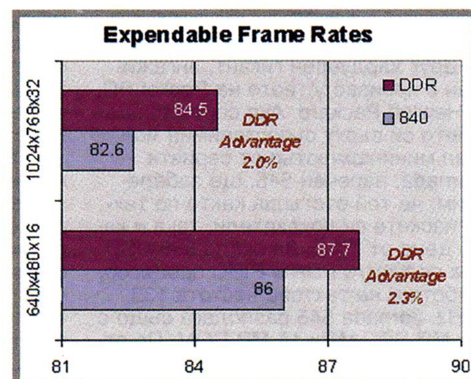
Да погледнем към бъдещето на PC-паметите

Next Episode

Млечнобялата мътилка в Кристалното Кълбо На Хардуерната Врачка започна да изтънява, разсейваше се все повече и повече, докато от нея остана само рехава мъгла, фина като цигарен дим, през която ясно и съвсем отчетливо се виждаше Бъдещето.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

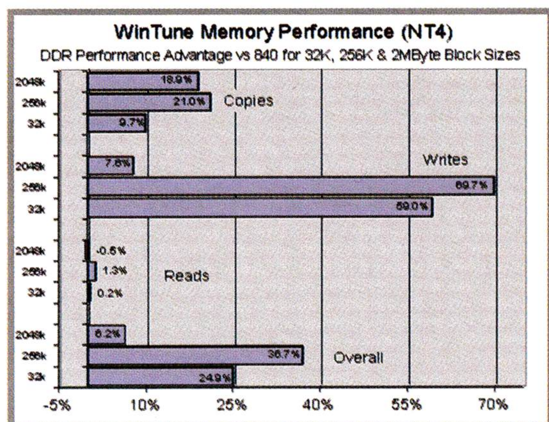
Quake 3 - Demo 1 (fps)	840	DDR	DDR/840
Normal 640x480x16	117.3	127.0	8.3%
High Quality 800x600x32	95.5	101.8	6.6%
Quake 3 - Demo 2 (fps)	**840**	**DDR**	**DDR/840**
Normal 640x480x16	112.0	121.6	8.6%
High Quality 800x600x32	98.9	106.1	7.3%



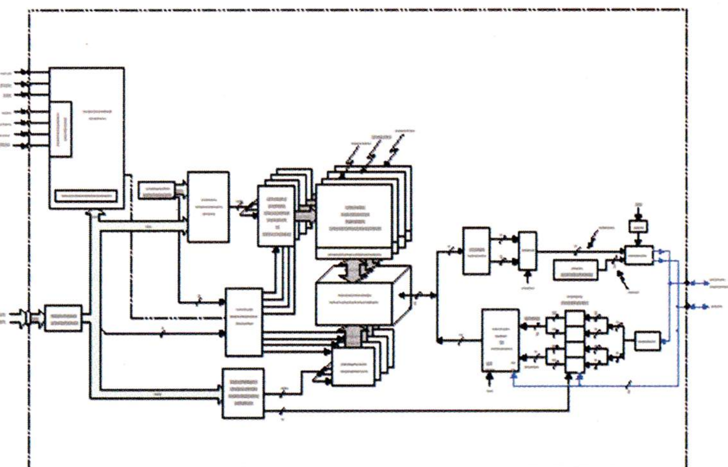
Пред очите ми се разкри страшната картина на една титанична битка – феновете на DDR-паметите бяха хванали по една голяма, твърда... гьостерица и безмилостно бъхтеха по главите съперниците си от Rambus Inc., които странно защо бяха облечени като Darth Vader. Всъщност цялата битка беше с мащаби, достойни за продукция на Джордж Лукас. Освен това доброто отново побеждаваше. "Като на кино", ще кажете. Да, ама не. Кристалното Кълбо да не ви е киноекран? То показва самата действителност, почакайте и ще видите! Ей, ама аз май се изпуснах – казах ви най-важното още в началото на статията. Почвам отзад напред и туй то :). Предвиждам победа на DDR над RDRAM. Както се казваше в MK: Flawless Victory! Е, DDR може и да даде някоя и друга жертва в началото на битката и на сървърския фронт, ама на масовия пазар RDRAM ще бъде издухан по-безцеремонно, отколкото тия, дето не уважават Любо Пенев, издухаха супата. И за да не ме обвините в голословност, ето фактите около двата стандарта:

RDRAM

Скоро след като биха първите камбани, че има опасност паметите да се превърнат в тясното място на PC-то, Intel направиха своя избор и залегнаха здраво над разработки, базирани на RDRAM-технологията, лансирана от Rambus Inc. Обаче имаха проблем именно с новите памети, който доведе до неколкократни отлагания, забавили излизането на i820 с повече от половин година. Но да оставим проблемите на Intel настрана. Технически погледнато, RDRAM е добър стандарт – 400 MHz работна честота на пръв поглед звучи респектиращо, особено ако някой акъл ви светне, че данни се предават два пъти в един цикъл, тоест ефективно паметта е на 800 MHz. НО! Шината е само 16-битова! Какво следва от това? Опитайте се да прокарате камила през иглено ухо. Не става :) Следователно работа за касапина, което пък значи забавяне. Малко примитивни обяснения, но съм сигурен, че схващате тънката ми мисъл. Докато забавянето при тази ситуация не е болка за умиране, има друга, по-страшна причина за още по-страшно latency, което на моменти може да достигне 100ns (за сравнение сегашните памети са 7-8ns). Причината е малко смешна – поради високата работна честота на чиповете се отделя голямо количество топлина. Тази топлина налага във всеки един момент да има само един



SysMark 2000 WinNT Application Run Time	840	DDR	DDR/840
Bryce 4	89.09	87.42	1.9%
CorelDraw 9	114.35	114.14	0.2%
Elastic Reality 3.1	52.01	52.03	0.0%
Excel 2000	64.35	64.34	0.0%
NaturallySpeaking	111.93	107.21	4.2%
Netscape	81.84	79.45	2.9%
Paradox 9.0	105.54	103.64	1.8%
Photoshop 5.5	69.87	69.06	1.2%
PowerPoint 2000	96.42	94.14	2.4%
Premiere 5.1	81.28	82.09	-1.0%
Media Encoder 4.0	65.37	66.21	-1.3%
Word 2000	109.68	105.10	4.2%
Average			1.4%



активен чип на модула. Тоест, докато този активен чип предава или приема данни, на другите им се спира токът, та да не пекат (отново примитивни обяснения... shame on me). Да не споменавам топлопровеждащата метална пластина, която отвежда топлината от активния чип, както и факта, че Rambus са мислили да сложат cooler с вентилатор на всеки модул, което е малко смешно, като се има предвид реалната производителност на паметта.

DDR

Появила се като разработка на нормалната SDRAM и проходила при видеокартите, тази памет е по-утвърдена и с повече поддръжници от RDRAM. Както за всичко друго, и за това си има причини. Основният коз на DDR е възможността да се предават данни два пъти за един такт (също както и RDRAM). Шината има четири пъти по-голяма ширина от тази на RDRAM – 64 бита, ефективните честоти (реалната честота по две) варират от 200-266 MHz за системната памет до над 300 MHz за видеопаметта, което ме навежда на мисълта, че DDR има мегдан за усъвършенстване като системна памет. Но, въпреки че е едва в начален стадий на развитие, 266-мегахерцовият DDR има пикова пропускателна способност по-голяма от тази на RDRAM – 2100 срещу 1600 MB/s (тук говоря за система с едноканален RDRAM, при двуканалните конфигурации нещата се обръщат наопаки). Дори реалната пропускателна способност би трябвало да е не по-лоша от тази на RDRAM, а и да не забравяме, че освен това се запазва ниското latency на нормалния SDRAM.

Стандартите

С появяването на DDR и RDRAM цяла банда нови стандарти се озъбват страшно на редовия купувач, който се изправя пред дилема, по-непреодолима от Берлинската стена (докато съществуваше). В общия случай неинформираният човечец бива излъган от майстор-ментарджия-продавач, който му пробутва твърдението, че примерно PC2100 е три пъти по-бърз от PC800. Не е така! Новите стандарти, с които ще се сблъскате, са следните: PC200/PC266, PC1600/PC2100 и PC600/700/800. Както си му е редът, подхващам ги отзад напред. Последните три стандарта са RDRAM, съответно на 600/700/800MHz ефективна работна честота. Както не всички цветя са рози, така и не всеки модул RDRAM е PC800. Всъщност 800-мегахерцовите модули са сравнително малко поради малкото количество чипове, които са достатъчно качествени, че да работят на тази честота. Но нищо чудно до по-масовото навлизане на RDRAM този проблем да изчезне. 800-мегахерцовият RDRAM има пропускателна способност от 1600 MB/s, 700-мегахерцовият – 1400, а 600-мегахерцовият – 1200 MB/s. Следващите четири стандарта (тоест първите четири) са за DDR-памет и на практика са два по два еднакви – PC200 с PC1600 и PC266 с PC2100. При 200/1600 паметта работи на 200 MHz (2x100) и има максимална пропускателна способност 1600MB/s, а при 266/2100 тези цифри са съответно 266 MHz и 2133MB/s. Друг въпрос е, че според спецификациите на стандартите ефективността на шините е съответно 85% при RDRAM и само 65% при DDR, при което паметите общо взето се изравняват по пропускателна способност, но пък остава висящ въпросът с времето за изчакване.

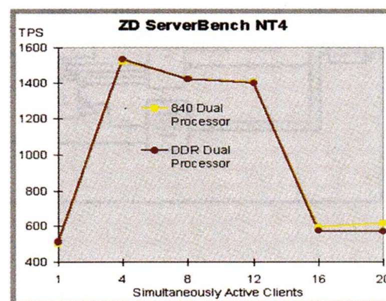
RDRAM демонстрира по-добра производителност от DDR само в много тесен кръг приложения и ситуации, които са извън обсега на домашния потребител.

Теория, теория, теория... Не ви ли заболя главата от толкова много теория? Ако да – хубаво! По-добре сега да ви боли, отколкото след като си изпразните джобовете:-). На хартия DDR би трябвало да бъде по-бърза от едноканалния RDRAM при почти всички положения поради по-ниското си време за изчакване и по-високата (на теория) максимална пропускателна способност. Реалността само потвърждава това – на практика от RDRAM има смисъл само в двуканален режим (при дъна с чипсети като i840), при който два модула работят ка-

то един, спестява се известно количество latency и на теория се удвоява пропусквателната способност на паметта, която може да достигне 3200MB/s при използването на PC800. Но при тестовите резултати, носещи се насамнатам из нета, се вижда, че дори тогава RDRAM демонстрира подобра производителност от DDR само в много тесен кръг приложения и ситуации, които са извън обсега на домашния потребител. Всъщност какви са нуждите му? Субектът Иван Петров иска да си играе игрички, да си сърфира из нета и от време на време евентуално да пуска неща като Photoshop и други подобни. При такава употреба RDRAM едва ли ще успее да си заслужи платените пари. DDR според мен има голямо предимство на домашния пазар и поради следните няколко причини: DDR-памети се произвеждат и използват с голям успех за видеокартите вече повече от година, което значи по-ниски

RDRAM е нова памет на пазара, която едва сега прохожда и е достатъчно неразпространена, за да може това да бъде обяснение за високата й цена.

цени и по-лесна поддръжка от страна на разработчиците на дънни платки. Като споменах дънни платки, се сещам, че тук трябва да обобщя и този фактор за успеха на даден тип памети. Всъщност в нашия случай, при който паметите са относително (но само относително), равностойни, изходът на двубоя страшно зависи от това на коя памет ще дадат рамо мнозинството от производителите на чипсети и коя от тях ще е по-евтина. В момента в общи линии картинката е следната: VIA и AMD са се хванали за DDR като удавници за сламка (треперете в очакване на дъна с VIA Apollo Pro266, KT266 и AMD-760 чипсетите), а пък Intel все още прави оборот на Rambus, поне що се отнася до Pentium 4 и дъната за него. Rambus са ги вързали с договор, забраняващ им да правят не-RDRAM-съвместими чипсети до 2003-та, а дотогава има доста време. Някои тръпнат в очакване, някои отегчено въртят палци. VIA виждат тази ситуация и за да не стоят хората и да чакат залудо три години, са започнали разработката на техен си DDR-базиран чипсет за P4, нищо, че нямат лиценз от Intel. Обаче при P3 съвместимите чипсети Intel отдавна обърна гръб на Rambus и изкара i815 като заместник на меко казано неуспешния i820, който "работеше" с RDRAM, оставяйки единствено i840 да се бори с конкуренцията (в лицето на VIA), която хич не си поплюва и прави доста читави чипсети, напук на разпространеното схващане, че продуктите им са второ качество. Като се има предвид големият (и нарастващ) пазарен дял на AMD-платформата, за която VIA е основен производител на чипсети, Intel не са в най-благоприятната възможна позиция. Нещата се усложняват още повече от факта, че поне за момента RDRAM е по-скъпа от DDR. По цени на едро от тайванските производители средната цена на 128 MB PC800 RDRAM модул е $180-190, докато PC2100 DDR модул със същия размер ще ви струва към $130. RDRAM е нова памет на пазара, която едва сега прохожда и е достатъчно неразпространена, за да може това да бъде обяснение за високата й цена. Колкото до DDR-а, прогнозите са спокойно море и попътен вятър – в близкото бъдеще цените ще паднат доста.



На този етап нещата не са се слегнали още и се изисква известно количество аналитична мисъл, добро следене на пазара и щипка черна магия за разгадаването на бъдещите ходове на гигантите от IT индустрията, въвлечени в тази битка. Затова предлагам да изчакаме няколко месеца, когато мътилката във водата и в моето Кристално Кълбо ще се е избистрила и ще се знае кой кого защо и как е набил ;). Пък паруването е лесно.

Hardware news

NV20 вече се произвежда?



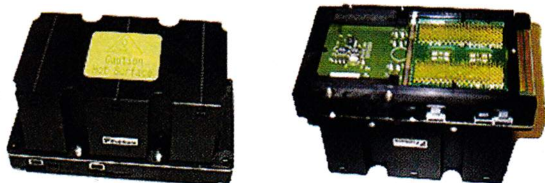
Според последните слухове вече е започнало производството на NV20 чиповете. Според анонимен източник, работещ във фабрика, произвеждаща въпросните чипове, производството тече на пълни обороти и плановете са до 1 март да има готови за разпространение и по-нататъшна обработка силиконови "вафли" с ядрата на NV20 чиповете. Според изтеклата информация такива вафли в момента се произвеждат при 0.22-микронна технология, при която процентът качествени чипове е много голям, и 0.18-микронна, при която дефектите са малко повече отколкото трябва. Споменава се и за производство по 0.15-микронна технология, но без допълнителни детайли за произвеждания продукт и ефективността на производствения процес.

Kyro 2?



Още не съм виждал видеокарта с първия Kyro, а ST Microelectronics обявиха намеренията си да правят втора версия на чипа си, който прокара много интересна нова технология - tile based rendering, която на практика внася проста, но доста ефективна промяна в процеса на рендериране, позволяваща да се постигне доста добра производителност дори при по-ниски честоти на видеопаметта и ядрото. Новата версия на Киро работи при 166 MHz честота на ядрото, има 4 рендериращи конвейера, хардуерен T&L с възможност за обработване на 25 милиона полигона в секунда, и най-после поддръжка на DDR-памет, за която засега не се знае на каква честота ще работи. Въпреки относително скромните си параметри видеокартите с новия чип ще имат ефективна максимална запълваща способност от 1.8 гигапиксела в секунда. Новият чип ще носи официалното название STG5000 и се очаква през март, което мен лично много ме съмнява да стане, като се има предвид "бързото" появяване на първия Kyro.

Смешна производителност от Itanium



Очакваният с огромен интерес от медии и потребители по цял свят 64-битов процесор на Intel, изглежда, няма да работи особено бързо със старите 32-битови приложения. Всъщност в появилите се наскоро тестове на 667 MHz Itanium процесорът се представя с производителност, варираща между 75 и 200 MHz Pentium 1. Добре дошли в Средновековието :-). Наистина, версията на чипа не е била финална, както и използваната операционна система не е разработена докрай (Whistler Advanced Server 64 bit), но въпреки това тези резултати са смехотворни. Проблемът е, че Intel са решили съвместимостта с 32-битови приложения да се осъществява чрез емулация - Itanium използва IA-64 архитектура, която няма пряка поддръжка на 32-битовите x86 инструкции. AMD са избрали по-рационалната x86-64 архитектура и техният 64-битов процесор - Sledgehammer, има вродена съвместимост със сегашните 32-битови x86 инструкции.

Intel представя i815EG

Новият чипсет ще бъде заместник на застаряващия i810, който не бе приет особено радушно от домашния потребител, но на OEM пазара осъществи доста добри продажби. i815EG ще продължи тази тенденция благодарение на вградения си видеоконтролер и липсата на AGP-слот. Отличителните черти на новия чипсет са поддръжка на предстоящите Tualatin процесори, както и поддръжка на ATA 100 (не че от него има голяма полза...)

GeForce 2 MX с 64RAM

Първата такава карта ще се предлага от Guillemot/Hercules през март. Не е известно дали ще има и други разлики спрямо сегашните MX карти освен повечето памет. Възможно е Guillemot да използват по-бързи памети. Също през март се очакват и първи подробности за карти с GeForce 3.

IBM и Fujitsu достигат 15000rpm

Наистина, ако това нещо не беше здраво затворено в метален корпус, щеше да може да се използва и като флекс (или пък ноктоорезачка). Но понеже става въпрос за най-новите харддискове на IBM и Fujitsu всякакви такива употреби не по предназначението са изключени. Новите им отрочета се въртят с 15000 оборота в минута, предназначени са за Ultra 160 и Ultra 320 SCSI интерфейсите, както и за 2Gbit Fibrechannel. Различните модификации на IBM-ските дискове, включващи 36- и 18-гигабайтови дискове с версии и за трите интерфейса ще се появяват една по една през първата половина на тази година, дисковете на Fujitsu нямат обявена release date, но според мен няма да се бавят много повече от IBM и ще се появят в 18-, 36- и 72 GB-варианти.

да направим сами WEB Site

Станил Божков
Калин Рашев

Този самоучител е предназначен за всеки Интернет ентусиаст, който иска да направи web сайтовете си достъпни за милионите посетители в Мрежата. Разделена в няколко стъпки, статията ще ви даде основни насоки за това как да реализирате ваш уеб сайт от идеята и за поддръжката му в Интернет.

1. Концепция – В Интернет съществуват достатъчен брой най-разнообразни уеб сайтове. Затова трябва предварително да си изясните за какво ще бъде предназначен вашия. Вариантите са много – сайт на фирма, ваша персонална страница, обществен портал и др. Видът на сайта определя неговата посещаемост, респективно вложения в него труд и на базата на това – капитализираните от вас средства.

2. Структура – Всеки сайт се състои от различни компоненти. Основно те се разделят в три категории: страници, ресурси и скриптове. Страниците могат да бъдат HTML, ASP и др. Ресурсите биват картинки, анимации или звуци. Обикновено файлът със заглавната страница се наименова "index.html". Това е първото нещо, което посетителят ще види от вашия сайт. В този файл трябва да има хипервръзки към другите ви страници и по желание към други сайтове. От гледна точка на директорийната структура е удобно страниците да бъдат в главната директория на сайта, а всички ресурси и скриптове да се слагат в поддиректории в зависимост от типа им.

3. Дизайн – Преди да започнете същинската разработка трябва да си подготвите концепция за това как ще изглежда графично вашия сайт. След което сядате пред любимата ви програма за обработка на изображения (например Adobe Photoshop) и рисувате необходимите "декори" за страниците. Трябва да определите дали цвят или картинка ще използвате за фон на



страниците, лого, банери и други – всичко това по ваше усмотрение и фантазия. Обикновено една страница съдържа навигационно меню и информационна част. Трябва да определите вида на това меню – текстов или графичен, големината му и къде да бъде разположено.

4. Конструкция – След като сте определили какъв сайт ще правите и вида му, трябва да разработите схема на връзките между отделните страници. Същественото в този етап е така да конструирате навигацията през сайта, че на повечето потребители да им е ясно къде се намират в даден момент и лесно да могат да се придвижват до желаното от тях място. Имайте едно наум, че в бъдеще може да ви се наложи да допълвате с нови страници или да премахвате вече съществуващи. Това означава, че конструкцията на сайта трябва да бъде лесно модифицируема. Затова се препоръчва йерархията на страниците да бъде максимум две-три нива. С други думи ако index.html се приеме за най-високото ниво в йерархията, то всички страници, които са достъпни от нея ще бъдат от второ ниво. Аналогично тези, в които се влиза от второ ниво ще бъдат от трето и т.н. Това не е никакво ограничение, защото нищо не пречи от index.html да влезете в страница от трето ниво например. Въпрос на конструктивен избор. Казано накратко, препоръчително е сайтът да бъде с дървовидна йерархична структура, с цел по-лесна промяна в бъдеще и избягване загубата на връзки.

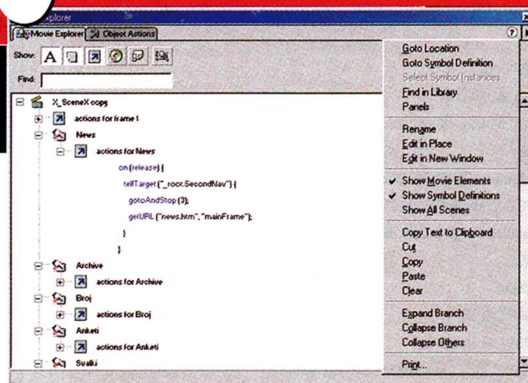
5. Реализация – Дотук добре. Сега трябва да изберете как точно да сглобите всичко в един завършен продукт. Ако сте начинаещи – разучавате някоя интегрирана визуална среда за разработка на сайтове, като Macromedia Dreamweaver и програмата прави почти всичко вместо вас. Ако сте по-напреднали – използвайте пакет от продукти. Например комбинация между Macromedia Flash и Macromedia Dreamweaver, плюс други помощни програми по ваш избор. Ако сте маниак на тема HTML – пишете директно в Notepad.

6. Публикуване – Това е моментът, в който вашият сайт бива качен на сървър, за да могат потребителите на Интернет да имат достъп до него. Въпросът къде ще бъде регистриран сайтът е изцяло финансов. Цената е различна в зависимост от това дали ще използвате домейн ".com", ".org", ".net", ".bg" или някакъв друг. Съществуват и безплатни места за регистрация, но там обикновено, без да ви питат, качват на страниците ви рекламни банери, които в повечето случаи развалят стила на сайта.

7. Поддръжка – След като сайтът е качен в Интернет и работи известно време, може да се наложи някаква модификация. Тогава се върнете на стъпка 1. и направете съответната промяна по познатия ви вече начин.

Macromedia Flash 5

"Flash before my eyes..."



Последната версия на популярния продукт Flash 5 напълно затвърждава мнението, че Macromedia е безспорен лидер в областта на разработката на уеб сайтове. С подобрения си интерфейс и разширените възможности за интеграция с останалите продукти на Macromedia като FreeHand, FireWorks и др., Flash 5 се е превърнал в стандарт за уеб разработчиците.

Станил Божков
s_bozhkov@pcclub-bg.com

Една от многото полезни черти на Flash 5 е възможността за импортиране и експортиране на почти всички файлови формати, което го прави универсален продукт за събиране и сглобяване на различни видове компоненти в една капсулирана медия. Например в една празна сцена можете да вкарате картинки, звуци, анимации, текстове и други обекти, да ги обработите със средствата на Flash 5 и да експортирате готовия проект като филмче, анимиран GIF, Flash банер и др.

Новост в петата версия е поддръжката на звуковия формат MP3, което значително намалява обема на клипа, тъй като няма нужда от допълнително компресиране на звука. Използването на компресирани звуци също така намалява и размера на вашия проект като цяло, което води до по-бърза работа в Интернет. Ако импортирате файл от друг продукт на Macromedia, като FreeHand например, вече се запазват всички настройки на документа и се прочита вътрешната информация от файловия формат, която преди беше достъпна само от съответния продукт, с който сте създали файла. Това означава, че ако сте създали някаква векторна графика във FreeHand (от версия 7 нагоре) и я импортирате директно във Flash 5, ще се запазят слоевете, текстовите блокове, символите в библиотеката, както и всички други елементи, включително градиентните запълвания и блендите. Освен това можете да укажете диапазон от страници за импорт, вместо целия документ. Като резултат ще получите пак векторен обект, който можете да редактирате отново с инструментите на Flash.

Като интерфейс Flash 5 много напомня комбинация от други графични продукти, съвместени по такъв начин, че потребителят интуитивно да се ориентира върху коя палитра се намира даден инструмент и каква е неговата функция. Веднага прави впечатление инструментът Timeline, който много напомня на видеоредактора Adobe Premiere. Със слоевете по него, както и с разположението на палитрите с инструменти по екрана, цялостният облик на работната площ изключително много прилича на Adobe Photoshop. Освен това Flash 5 разполага с инструменти, покриващи всички най-често използвани функции за редактиране на векторни и растерни изображения, както и за раздвижване на обекти по зададена траектория. Страхотно улеснение за тези, които не обичат да щракат излишно с мишката, е добавянето на собствени бързи клавишни комбинации за най-често използваните команди и функции от Flash 5.

ОТ АВТОРА



■ С подобрения си интерфейс и разширените възможности за интеграция с останалите продукти на Macromedia като FreeHand, FireWorks и др., Flash 5 се е превърнал в стандарт за уеб разработчиците.

Най-мощното оръжие на Flash и в новата версия си остава ActionScript. Това е език за програмиране, подобен на JavaScript. С помощта на ActionScript можете да направите вашите уеб сайтове по-увлекателни и интерактивни. Ако пък навлезете по-дълбоко във водите на ActionScript, можете да опитате да си направите и някаква горе-долу интелигентна игра. В тази версия са предложени подобрения, включващи разширен набор от функции и улеснен интерфейс на script-редактора. Това улеснение е постигнато с помощта на панела Actions, който дава възможност за редакция на скрипта в два режима – Normal и Expert. Въпреки че Macromedia считат това разделение за предпазна мярка от неопитни програмисти, всъщност режимът Normal ви ограничава, като не ви позволява да пишете директно сорс код. Налага се да вземате съответната функция от падащ списък, след това да я завлечете до желаното място и накрая да въведете необходимите параметри в диалогов режим. Това затруднение се преодолява, ако веднага превключите в режим Expert. Въпреки това авторите на Flash продължават да твърдят, че нямат за цел да направят от дизайнерите програмисти, нито пък от програмистите дизайнери. Може би затова ActionScript все още не е напълно обектно-ориентиран език.

В помощ на програмистите е включен речникът ActionScript Dictionary, който съдържа детайлна информация за всеки елемент на ActionScript. Продуктът разполага и с дебъгер, който позволява преглеждане и промяна на стойностите на променливи, докато филмчето е в тестови режим. Този тест вече може да бъде направен, както в средата на Flash, така и в независим плейър или директно в уеб браузър. Това прави лесно и бързо откриването на евентуалните грешки във вашия скрипт.

Flash 5 ActionScript съдържа много нови особености и синтактични конвенции, които го приближават все повече до ядрото на JavaScript. Затова на уеб дизайнерите, знаещи JavaScript, вече е много по-лесно да преминат на ActionScript. Европейската асоциация на производителите на компютри (ECMA – European Computers Manufacturers Association) дори е издала документ, наречен ECMA-262, който сертифицира JavaScript и е предназначен да бъде международен стандарт за този език. ActionScript вече се базира на тази спецификация.

Друго нововъведение спрямо предишните версии е поддръжката на Macromedia Extensions. Тези разширения всъщност представляват плъгини, които могат да се инсталират допълнително и се използват и от други продукти, като Dreamweaver например. Поддръжката им става с програмата Macromedia Extension Manager, която е част от пакета на Dreamweaver 4.

След толкова много новости, изброени дотук, с две думи може да се каже, че новите възможности на Macromedia Flash 5 като цяло ускоряват и улесняват работата на уеб дизайнера.



CD CLUB



ИГРИ

GorkaMorka	Демо. Фантастично екшън-рали с много стрелба.
2001 Alien Combat	Безплатна биткаджийска игра.
StarTron	Космически аркаден екшън. Цяла игра.
American Civil War	Военна стратегия. Цяла игра.
Battle Chopper	Екшън с хеликоптери. Цяла игра.
Bonzala	Екшън. Цяла игра.
Canopia	Аркаден екшън. Цяла игра.
Crimson Spring	Куест. Цяла игра.
DOVE	Аркаден екшън. Цяла игра.
Icewind Dale: IceBreak	Безплатна игра по Icewind Dale.
Earth Force	Космически аркаден екшън. Цяла игра.
Darkland	Доста особен екшън.
Giants	Демо на най-красивия екшън в последните месеци.
M.A.D.	Военна стратегия в реално време. Виж стр.39
Monster Hunter	Аркаден екшън с елементи на puzzle. Виж стр.46
Real Car Simulator	Състезание с коли.
Stunt GP	Зрелищно екшън рали.
Astro	Космически аркаден екшън.
Quake 3 Maps	Duke Nukem 3D карти за Quake 3
Duke Nukem 3D MOD for Q3	Версия на Duke Nukem 3D за Q3. Прочетете упътването!
Duke Nukem 3D levels for UT	Duke Nukem 3D карти за UT
UT MODS	Колекция от MOD-ове и карти за UT
UT Patch 436	Последният patch за UT
Diabo 2 Patch 1.05b	Най-новият patch за Diablo 2

ПРОГРАМИ

Global DivX Player	Програма за гледане на DivX
ICQ 2000b 3279	Най-новото ICQ
Informer	Информация за вашата система
Photo Editor 5.54	Редактор на изображения
Solway's Multimail	Полезна mail програмка
XnView	Софтуер за гледане на картинки
Media Player 7 Bonus Pack	Екстри за Media Player 7
DreamWeaver 4 UltraDev Trial	HTML редактор
CD Mage 1.04	Програма за редактиране на CD Images
DirectX 8a	Най-новият DirectX
Flash 5 Trial	Програма за Web анимации
MilkShape 3D	Програма за правене на 3D модели за Quake и UT
Script Worx	Програма за редактиране на скриптове
Code Charge	Подобна на DreamWeaver UltraDev
Devv C++ 4	Free C++ Compiler and IDE - Безплатен C++ Compiler и добавки към него
Nvidia Detonator Drivers 6.72	Най-новите драйвери за всички 3D-карти на Nvidia

ГАЛЕРИЯ

Age of Dinosaurs 3D Screensaver	DNF Fan Song
Undying Movie	Emperor: Battle for Dune
WarCraft 3 Movies	Emperor: Battle for Dune Music
Myth 3	

Абонамент за PC Club

Най-сигурният начин винаги да знаете най-новото за игрите и всичко останало от света на компютрите.

Каталожен номер

1577 за PC Club без диск	6 лв. за 3 месеца, 12 лв. за 6 месеца, 24 лв. за 1 година
1578 за PC Club с диск.	12 лв. за 3 месеца, 24 лв. за 6 месеца, 48 лв. за 1 година

Пропуснали сте някой брой на PC Club? Можете да закупите всеки от досегашните броеве на списанието от масите на площад "Славейков", в клуб "Матрицата" или директно от редакцията. **Тел.02/9602241, 02/9602226**

ОЧАКВАЙТЕ АПРИЛСКИЯ БРОЙ НА



В него ще намерите всичко за игрите, които се чакаха за този месец, но поради различни причини така и не се появиха. Този път вече със сигурност ще можем да ви представим красотите от **Clive Barker's Undying**, геймплея на **Severance: Blade of Darkness** и новостите в **Icewind Dale: Heart of Winter.** Ако имаме късмет, нищо чудно Lionhead да успеят да ни зарадват и с най-очакваната игра на годината - **Black & White.** В диска ще намерите най-новите дема, карти и MOD-ове за UT, Q3 и Counter-Strike, както и вашите скинове, които продължават да пристигат в редакцията.


http://gbg.bg

